MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI

WSZYSCY JESTEŚMY CYBORGAMI

JAK INTERNET ZMIENIŁ POLSKĘ

Michał R. Wiśniewski

Wszyscy jesteśmy cyborgami

Jak internet zmienił Polskę

wydawnictwo czarne

Wołowiec 2019

Książka, którą nabyłeś, jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy, abyś przestrzegał praw, jakie im przysługują. Jej zawartość możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym. Ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. A kopiując ją, rób to jedynie na użytek osobisty.

Projekt okładki Łukasz Piskorek / Fajne Chłopaki
Projekt typograficzny i redakcja techniczna Robert Oleś / d2d.pl

Copyright © by Michał R. Wiśniewski, 2019

Opieka redakcyjna Magdalena Moskal
Redakcja Ewa Polańska
Korekta d2d.pl
Skład Karolina Księżyc / d2d.pl

Skład wersji elektronicznej d2d.pl

ISBN 978-83-8049-953-9

Spis treści

Strona tytułowa
Strona redakcyjna
Dedykacja
Motto

Intro. Generacja Neo
- Każda inna maszyna
- Dzień, w którym umarła MTV

Część 1. Nowy wspaniały człowiek
- Maszyny do pisania
- Wirusy umysłu, dusza internetu
- Piętnaście kilobajtów sławy
- Polandball w wielkim świecie

Część 2. Prawdziwe życia
- Wszyscy wiedzą, że jesteś psem
- Dzieci w sieci
- Herbatka na Facebooku
- Nowe romanse

Część 3. Wojny kulturowe
- Bezpieczne miejsca
- Internetowa maszyna nienawiści
- Kultura lajka, kultura hejtu
- Don’t be evil

Ekstra
- Miłość w czasach nienawiści

Outro. Co się stało z elektrycznym snem?
Chmury na tle cyfrowego nieba
Możesz się wylogować, ale nie masz dokąd pójść
Postscriptum
Podziękowania

Przypisy
Kolofon

Moim komcionautom

Internet, internet – ogólnoświatowa sieć komputerowa

Słownik języka polskiego PWN

W niedalekiej przyszłości sieci korporacyjne sięgnęły gwiazd, a elektrony i światło płyną przez wszechświat. Postęp komputeryzacji nie zniósł jednak podziałów narodowościowych i etnicznych.

Ghost in the Shell, reż. Mamoru Oshii

Wszyscy jesteśmy porostami. Nigdy nie byliśmy jednostkami.

Donna Haraway

W roku 2019 wypada między innymi:

- trzydziesta rocznica wynalezienia www
- dwudziesta rocznica premiery *Matrixa*
- dziesiąta rocznica wprowadzenia przycisku „like” na Facebooku

Intro

Generacja Neo

Każda inna maszyna

> Czyż nie jest przyjemnie posiadać komputer, który z tobą rozmawia?
>
> Vicky, Mac OS X

O tym, że Sinéad O’Connor podarła zdjęcie papieża, dowiedziałem się z telewizji.

W 1992 roku irlandzka piosenkarka wystąpiła w amerykańskim programie *Saturday Night Live*. Podczas wykonywania utworu *War* Boba Marleya podarła fotografię ówczesnego papieża Jana Pawła II i powiedziała, żeby „walczyć z prawdziwym wrogiem”.

Nie widziałem tego na własne oczy. Nie oglądałem SNL (bo nie było jak), ale oglądałem *Teleexpress*. Emitowany codziennie o siedemnastej piętnaście serwis informacyjny, który bardziej niż na poważnych wiadomościach koncentrował się na ciekawostkach i newsach popkulturowych, taki odpowiednik gazetowych popołudniówek. Byłem wówczas młodym katolickim chłopcem i bardzo mnie ta wiadomość zasmuciła. Sinéad O’Connor znałem jako gwiazdę jednego przeboju, przepięknej piosenki *Nothing Compares 2U*, którą czasem puszczali w *5-10-15*. Zwracała na siebie uwagę szokującą jak na owe czasy fryzurą. Kobieta? Z ogoloną głową? I to piosenkarka? A teraz okazało się, że nienawidzi papieża (naszego papieża!), jakby mało jej było skandali. Długo się tym nie przejmowałem, zwłaszcza że już rok później słuchałem antyklerykalnej *Wojny plemników* Big Cyca.

Dopiero po wielu latach dowiedziałem się, o co naprawdę chodziło Sinéad O’Connor.

W podręczniku do gry fabularnej *Cyberpunk 2020* wydanej w 1992 roku poza opisem futurystycznych sprzętów czy zwyczajów znaleźć można

przykładowe archetypy postaci, w które mogą wcielić się gracze. Jedną z nich jest rockman – ilustrowany komiksowym obrazkiem skąpo odzianej dziewczyny z futurystyczną gitarą. Co to jest cyberpunk? To ruch literacki z końca lat siedemdziesiątych zeszłego wieku. Ruch wyrosły z Zeitgeistu nadchodzących zimnych i syntetycznych lat osiemdziesiątych, a także ze sprzeciwu wobec tradycyjnej i skostniałej literatury *science fiction*. Odpowiednik punka w muzyce popularnej. Jest całkowicie nowym sposobem myślenia o przyszłości. Ale mało kto, myśląc o cyberpunku, myśli o grupie młodych wówczas pisarzy. Otwierają się zupełnie inne szufladki skojarzeń. Mówisz „cyberpunk" i widzisz neonowe miasta nocy. Mówisz „cyberpunk" i widzisz ludzi modyfikujących swoje ciała cybernetycznymi wszczepami. Mówisz „cyberpunk" i widzisz hakerów z zakazanych barów, jak szczury kąsających cybernetyczne cielska wielkich jak państwa korporacji. Mówisz „cyberpunk" i widzisz niebo nad portem koloru monitora ustawionego na nieistniejący kanał. Bo cyberpunk to przede wszystkim estetyka. Zbiór podręcznych gadżetów, które rozpalały wyobraźnię wszystkich nastolatków świadomych tego, że dożyją roku 2020. Zbiór haseł i memów, które ukształtowały dzisiejszą cyberprzestrzeń. A gdy wreszcie nadeszła ta oczekiwana przyszłość, po cichu wtopiły się w otoczenie.

W pewnym sensie akt O'Connor był wpisany w cyberpunkową mitologię. Artystka buntowniczka, która walczy z systemowym złem, przejmując na chwilę korporacyjną sieć telewizyjną. Wystarczy pokazać światu prawdę, a przebudzone – bo poinformowane – masy same się zbuntują. Tak wyglądało to w *Uciekinierze*, *Johnnym Mnemonicu* czy *Gamerze*. Ale przypadek O'Connor pokazał, że to wcale tak nie działa. Jej gest szybko został zneutralizowany przez grupę trzymającą władzę i przyciski. Zgromadzona w studiu publiczność nie wiedziała, jak się zachować, więc nie zrobiła nic, gdy napis „Brawa!" nie został włączony. Posłuszne cyborgi – ludzie sprzęgnięci z maszyną – które klaszczą i śmieją się na rozkaz. Może dlatego w *Matrixie* antysystemowi bojownicy

zachowywali się jak sekta, chodząc, przebudzając i werbując pojedynczych ludzi.

Dopiero po wielu latach dowiedziałem się, o co naprawdę chodziło Sinéad O'Connor, bo wcześniej nie miałem internetu. Polskie media bardzo długo nie pokazały prawdy, trzymając się narracji „wariatka obraża naszego papieża". Największa liberalna gazeta codzienna puściła z tej okazji korespondencję ze Stanów Zjednoczonych. Zachwycona dziennikarka pisała o reakcjach „normalnych Amerykanów", którzy są bardzo religijni, i że powinniśmy tej duchowości Ameryce zazdrościć. Tymczasem na przykład „Los Angeles Times" zamieścił długi list Sinéad O'Connor, w którym wyjaśniała, co stało za jej występem – chciała zwrócić uwagę na zbrodnie irlandzkiego Kościoła katolickiego, na krzywdzone dzieci i kobiety. Dziś są już raczej powszechnie znane, nawet w Polsce.

Kiedy nie było internetu, bardzo łatwo budowało się fałszywy obraz rzeczywistości. Taki Matrix. Archiwalny numer „Los Angeles Times" z listem O'Connor przeczytałem w sieci kilkanaście lat po jego publikacji.

Gdy Neo, bohater *Matrixa*, wybrał czerwoną pigułkę i zbudził się w prawdziwym świecie, z jego gardła wydobył się przeraźliwy skrzek. Wycie ludzkiego głosu przechodziło w potworny, maszynowy wizg. Dźwięk doskonale znany użytkownikom komputerów łączących się przez sieć telefoniczną. Pieśń z zer i jedynek zamienionych na sygnały dźwiękowe. Niezrozumiałe i niezbyt przyjemne dla ludzkiego ucha.

Matrix opowiadał o lęku przed przyszłością, karmił się nastrojami dogasającego millennium. Ostatnia dekada XX wieku upłynęła w duchu „końca historii" – upadł komunizm, zwyciężył kapitalizm, Polska w szoku wolności zaczęła rosnąć w siłę (chociaż, jak później się okazało, nie cała). Skoro było tak fajnie, to skąd brał się ten lęk? Dlaczego w amerykańskich serialach (wtedy jeszcze oglądanych w telewizji, jeden odcinek na tydzień) zapanowała atmosfera podejrzliwości i paranoi? Cisza przed burzą jest zawsze podejrzana. Nie wiedząc, czego naprawdę należy się bać, zaczęliśmy bać się techniki.

Rok 2000 był czymś więcej niż tylko symboliczną datą – tego dnia miały oszaleć komputery. Prosty błąd projektowy w formacie zapisu daty, rok zapisany jako dwie, a nie cztery cyfry – maszyny miały myśleć, że zamiast roku 2000 jest 1900. Straszono, że owa pluskwa milenijna, Y2K bug, przyniesie apokalipsę – przestaną działać banki i elektrownie, a z nieba zaczną spadać samoloty.

Było nieco inaczej – rok później sieć nie przestała działać, ale pękła bańka internetowa i wiele firm zbankrutowało. Samoloty faktycznie zaczęły spadać, ale nie z powodu komputerów, tylko historii, która się wcale nie skończyła. 11 września 2001 roku Ameryka, a z nią cały świat, weszła w erę wojen z terrorem. XXI wiek zaczął się na dobre. Rozsadzany przez konflikty, ale połączony siecią.

O ataku terrorystycznym na nowojorskie wieże World Trade Center dowiedziałem się z internetu. Od razu włączyłem telewizję. CNN z kablówki nie pokazywało niczego innego.

Neo chciał uciec z Matrixa, cyfrowego świata ułudy, a ja wręcz przeciwnie – chciałem się tam znaleźć. Skrzek modemu łączącego się przez telefoniczny numer dostępowy 0202122 był krzykiem wolności. Dostęp do internetu oznaczał dostęp do danych, do wiedzy, do zbiorowej światowej świadomości. Portal do innego wymiaru otwierał się na chwile wyznaczane impulsami, co trzy minuty, opłata jak za połączenie lokalne (te słowa dziś nic nie znaczą). Rachunek telefoniczny puchł. W tamtych czasach mówiono o „surfowaniu po internecie”, ale łączenie się przez telefon przypominało raczej połów pereł przez nurków bez aparatu tlenowego. Skok do głębokiej wody, na jednym oddechu, łapczywe poszukiwanie skarbów (e-maile, posty z usenetu, obrazki z anime), z nerwowym zerkaniem na licznik – przekroczył trzy minuty, to znaczy, że trzeba siedzieć przez trzy kolejne. Stały dostęp do internetu miały wówczas różne firmy, instytucje i uczelnie oraz – wyobrażałem sobie – jacyś ogromnie zamożni ludzie, których było stać na pociągnięcie do posesji specjalnego kabla.

Ten pierwszy internet, toporny i paździerzowy, wyglądał jak zbroja filmowego Iron Mana, którą Tony Stark zbudował ze złomu w jaskini –

można powiedzieć o nim tyle, że był i działał. Przeszedł ewolucję podobnie jak cybernetyczne zbroje superherosa – stawał się coraz szybszy, coraz ładniejszy, coraz bardziej dostępny.

Prawdziwą rewolucję przyniósł XXI wiek, gdy łącza szerokopasmowe trafiły pod strzechy. Telekomunikacja Polska zaczęła oferować usługę nazwaną Neostradą. Stały, chociaż limitowany dostęp do internetu wymagał jedynie linii telefonicznej. Starzy użytkownicy z przerażeniem patrzyli na „dzieci Neo", które szturmem wdarły się na dotąd „elitarne" fora, strony i chatroomy. Reszta jest historią, pełną miłości, nienawiści i obrazków z kotkami proszącymi o „cheezburgera" w koślawej parodii angielskiego.

Barierą dostępu była również kwestia posiadania komputera – kwestia finansowa (rozwiązywana wizytami w kafejkach internetowych, gdzie można było również zagrać w gry), ale i genderowa. Komputer traktowany był kiedyś jak zabawka dla chłopców – dziewczynki korzystały głównie ze sprzętu należącego do ojców albo starszych braci. Dlatego ważna była kolejna rewolucja, która nastąpiła dekadę później – pojawiły się smartfony, skrzyżowanie telefonu z komputerem. Dziś można być połączonym z siecią przez dwadzieścia cztery godziny na dobę.

Nigdy nie wiadomo, o której godzinie prezydent USA wrzuci na Twittera wpis, od którego zacznie się III wojna światowa.

Pomyślałem sobie o Sinéad O'Connor, bo niedawno ktoś przypomniał tę historię na Twitterze. Poznałem nowe fakty, na które wcześniej nie zwróciłem należytej uwagi. W twitterowym wątku zobaczyłem zdjęcie, wykonane dwa tygodnie po incydencie w SNL. Przedstawia O'Connor na scenie, otoczoną ramieniem przez starszego gościa z brodą. To Kris Kristofferson, który wsparł ją w czasie koncertu z okazji trzydziestej rocznicy oficjalnej działalności Boba Dylana na Madison Square Garden w Nowym Jorku, gdzie została wybuczana. Dwie osoby z różnych światów, pokoleń, połączone w sprzeciwie przeciwko złu. Odgrzebana wzruszająca historia szybko obiegła wszystkie portale. W zalewie złych wiadomości każdy promień nadziei jest na wagę złota.

Na początku internet nas połączył. Połączył pokolenia. Przez moment wydawało mi się wręcz, że nastąpi koniec generacji, że pionową strukturę zastąpi pozioma, w której wszyscy będą mogli rozmawiać ze wszystkimi. Tak się nie stało – sieć podzieliła się na bańki, nie zawsze hermetyczne, ale wpływające na odbiór rzeczywistości. „W niedalekiej przyszłości sieci korporacyjne sięgnęły gwiazd, a elektrony i światło płyną przez wszechświat. Postęp komputeryzacji nie zniósł jednak podziałów narodowościowych i etnicznych” – prorokowali w 1995 roku twórcy anime *Ghost in the Shell*. Nie zniósł też podziałów klasowych, wiekowych i płciowych. Dlatego tak naprawdę nie istnieje żadna „generacja Neo”, ani tego z *Matrixa*, ani Neostrady. Istnieje za to społeczeństwo cyborgów, ludzi sprzężonych ze sobą za pomocą komputerów. Konglomerat umysłów, ciał i maszyn. Wszyscy jesteśmy połączeni. Wszyscy jesteśmy cyborgami.

I wszyscy możemy kłamać.

W listopadzie 2019 roku w alternatywnym, futurystycznym Los Angeles z filmu *Blade Runner* łowca nagród Rick Deckard mówi o androidach, że są „jak każda inna maszyna. Mogą stanowić korzyść lub zagrożenie”. W pewnym sensie internet jest jak każda inna maszyna. Tylko o wiele bardziej skomplikowana.

Dzień, w którym umarła MTV

> Cyborg rodem z *science fiction* był dosłowną chimerą mięsa i maszyny. Rzeczywisty cyborg był rozszerzeniem ludzkiego układu nerwowego: kino, radio, telewizja i dogłębna zmiana postrzegania, której wciąż nie pojęliśmy. Oglądając telewizję, wszyscy stajemy się częścią elektronicznego mózgu.
>
> William Gibson, *Googling the Cyborg*

Wieczorem 26 sierpnia 2013 roku zobaczyłem, jak Bret Easton Ellis zamordował MTV. Na zakończenie teledysku *Too Many Friends* grupy Placebo, w którym wystąpił jako narrator, autor *American Psycho* poprosił o zostawienie komentarza pod filmem.

Poczułem się jak wtedy, gdy oglądałem *Hair-Raising Hare*, kreskówkę z Królikiem Bugsem z 1946 roku. W pewnym momencie długouchy bohater spojrzał w kamerę i spytał „Czy jest na sali doktor?", po chwili podniosła się czarna sylwetka, jakby cień człowieka zasłaniał projektor („Ja jestem doktorem". „Co jest, doktorku?"). W kinie ten żart działał genialnie (podobnego gagu użyto we współczesnej produkcji *Simpsonowie. Wersja kinowa*), ale wciśnięty w mały ekran przypominał jedynie, że ta kreskówka powstała z myślą o zupełnie innym medium. O zupełnie innych czasach, kiedy filmiki animowane oglądało się na kinowych porankach, a nie na Cartoon Network. Tak samo *Too Many Friends* został przygotowany do oglądania na YouTubie. Sprawdziłem – w komentarzach ludzie naprawdę zostawiali odpowiedzi.

Jeszcze w piosence *Rock is Dead* promującej *Matrixa* Marilyn Manson śpiewał, że chociaż „rock jest bardziej martwy niż śmierć", to wciąż „Bóg jest w telewizorze". Minęło kilka lat i zaczęły pojawiać się pytania: „czy

telewizja nie żyje?”. Warto na nie odpowiedzieć – bo żeby zrozumieć internet, trzeba zrozumieć telewizję.

Gadanie o śmierci dominującego medium towarzyszy narodzinom każdego nowego. Pierwszym teledyskiem, który puściła stacja MTV, był *Video Killed the Radio Star* grupy Buggles, synthpopowy hit z 1979 roku. Piosenka o gwieździe radia, która przestała świecić, gdy nadeszły media wizualne. Jestem rówieśnikiem tego wideoklipu, tak jak jestem rówieśnikiem Beavisa i Butt-Heada, dwóch przygłupich nastolatków z kreskówki Mike’a Judge’a emitowanej w latach dziewięćdziesiątych przez MTV. Dwa przegrywy z amerykańskich suburbiów, którzy wolny czas spędzali na włóczeniu się po okolicy – oraz na oglądaniu telewizji. Komentowali kolejne teledyski, dzieląc je na te, które są do niczego (*suck*), i te, które są fajne (*cool*). W jednym z odcinków Beavis zaczął snuć marzenia – jak fajnie byłoby, gdyby z góry znać rozkład jazdy MTV, żeby oglądać tylko fajne teledyski. Butt-Head sprowadził go na ziemię: „A co byś robił, czekając na nie?”, „Oglądał telewizję”. Nadawany przez satelitę strumień treści był z góry narzucony i można było mu się jedynie poddać – albo zmienić program. Tylko na jaki? „Pięćdziesiąt siedem kanałów i nic na nich nie ma” – narzekał w piosence z 1992 roku Bruce Springsteen.

Pokolenie MTV

Ja nie narzekałem – dla mnie kablówka czy telewizja satelitarna były oknem na świat. Możliwością, żeby nadrobić lata spędzone za żelazną kurtyną, która poważnie ograniczała dostęp do popkultury zachodniej. Dziś, gdy premiera kinowego hiciora jest opóźniona w stosunku do światowej o kilka dni, wybucha skandal, denerwują się fani i internetowi publicyści. A jeszcze trzydzieści lat temu normą były filmy trafiające do kina po latach, czasem wręcz dekadach.

Nagle mogłem nie tylko słuchać najnowszej muzyki, ale i oglądać całe teledyski – a nie tylko fragmenty puszczane w polskich audycjach takich jak *Non-stop kolor*. Koloru nie było widać na czarno-białym telewizorze,

który oprócz dwóch programów Telewizji Polskiej łapał sygnał z Niemieckiej Republiki Demokratycznej, można było oglądać serial *Polizeiruf 110* (*Telefon 110*, produkowany zresztą do dziś) albo rozrywkowy program *Variétés* we wtorki. Piszę o tym wszystkim z pamięci, bo ją od najmłodszych lat wypełniają obrazy z telewizji. Beavis tłumaczył kiedyś Butt-Headowi, że telewizja była zawsze, tylko kiedyś było mniej kanałów. Miałem oczywiście dużo szczęścia, że osiedle, na którym mieszkałem w czterdziestotysięcznym miasteczku, zostało oplecione pajęczyną sieci kablowej. Miałem również szczęście, że jako pierwszy rocznik uczyłem się w szkole języka angielskiego, a nie rosyjskiego.

Beavis i Butt-Head byli idiotami. Pewnie dlatego, że oglądali tyle telewizji, która, jak wiadomo, ogłupia. W Wielkiej Brytanii TV nazywano „latarnią idiotów" (*idiot lantern*), w Ameryce *boob tube* – *boob* oznaczało głupka, a *tube* nawiązywało do telewizora lampowego (słowo jako artefakt przeszłości zostało w nazwie serwisu YouTube). Prasa lubowała się opisach „pokolenia MTV", czyli młodych ludzi, którzy nie mogą się na niczym skupić, bo są wychowani na „teledyskowym montażu". Czasy się zmieniają, ale zawsze starzy narzekają na młodych. Moja mama czytała książki pod kołdrą, z latarką, bo babcia uważała, że to głupota i strata czasu. Potem przyszła telewizja, internet, smartfony. „Dziwny twór o twarzach stu / Monstrum z cybernetycznego nieba" – tak podstarzali polopunkowcy z Pidżamy Porno śpiewali o rocznikach wychowanych w czasach dostępu do sieci.

Żeby zrozumieć internet, trzeba zrozumieć telewizję – i związane z nią marzenia. Telewizja to medium pasywne, można wyjść z pokoju, a serial komediowy nie tylko będzie sam się oglądał, ale śmiał ze swoich dowcipów. Gadał dziad do obrazu, a obraz do niego ani razu, tylko na odwrót – to obraz gada, a widz pozostaje niesłyszany. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych zeszłego wieku moim – i nie tylko moim – największym marzeniem było wziąć udział w programie *MTV's Most Wanted*. Był to *talk-show* prowadzony przez Raya Cokesa, który miał w zwyczaju telefonować do fanów i przeprowadzać z nimi krótkie

pogaduszki. I nagle w którymś odcinku okazało się, że zadzwonił do dziewczyny z Polski. Z Polski! Zrobiło to na mnie większe wrażenie niż upadek muru berlińskiego.

To pragnienie interakcji z telewizją, czegoś więcej niż zmiany kanału, było żywe od lat. Stąd eksperymenty z telewizją interaktywną (które znalazły finał w netflixowym *Czarnym lustrze*. *Bandersnatch*), telefony do studia, głosowania SMS-owe. Telewizja chciała słuchać, ale istotą medium było nadawanie (*broadcast*). Jak centralny komputer sterujący miastem Alphaville w filmie Jeana-Luca Godarda.

Internet wyrósł z telewizyjnych marzeń, ale nie można go traktować jako kolejnego etapu rozwoju mediów. „Jednym z największych błędów w dzisiejszych próbach zrozumienia dynamiki społecznej mediów sieciowych jest tendencja do postrzegania ich jako rozszerzenia mediów nadawanych. Ta idea zyskała na popularności w związku z rozszerzeniem internetu o elementy audiowizualne" – pisał Eric Kluitenberg w artykule *Media without an Audience* z 2000 roku. Takie postrzeganie sieci, dowodził, było zbieżne z interesami branży medialnej, ale niekoniecznie odzwierciedlało sposób, w jaki korzystają z niej ludzie. Internet jest przede wszystkim siecią społeczną.

Ucieczka z Alphaville

Radio i telewizja łączyły, ale jednokierunkowo. Były jak dzwon kościelny albo kołchozowa szczekaczka, głośnik radiowy zawieszony na słupie. Organizowały czas masom. Zwłaszcza kiedy były tylko dwa kanały. Nie było na co przełączyć, można było najwyżej wyłączyć. Dzieciństwo upłynęło mi w rytmie dobranocki – codziennie o dziewiętnastej dziesięciominutowy film animowany. W niedzielę – półgodzinny (co oznacza, że w ciągu roku oglądałem jakieś osiemdziesiąt godzin bajek, tyle co dzisiejszy dzieciak w miesiąc). Radio i telewizja funkcjonowały też jako symboliczne domowe ognisko, dookoła którego zbierała się cała rodzina – czy nawet, zanim każde gospodarstwo domowe dorobiło się swojego

odbiornika, sąsiedzi. Wideo wcale nie zabiło gwiazdy radia, chociaż wyparło je z tej centralnej pozycji. Zredukowane do dźwięków w tle – w pracy, w samochodzie, niewymagające poświęcenia tak dużej uwagi.

Telewizja dostosowała się do zwyczajów odbiorców. Seriale nie wymagają oglądania w takim skupieniu jak filmy kinowe, przeznaczone do obcowania z nimi w ciemnej sali. Opery mydlane, ze swoimi rozciągniętymi w czasie scenami i trwającymi tygodniami wątkami narracji, można oglądać „jednym okiem": moja znajoma dzieli seriale na te „do oglądania" i te „do prasowania". Na przykładzie japońskich seriali telewizyjnych (zwanych dramami) widać różnicę między treścią do oglądania w czasie robienia innych rzeczy a tymi przeznaczonymi do konsumpcji w skupieniu. Klasyczne dramy, emitowane w ciągu dnia, mają godzinne odcinki i powolną akcję. Ich netflixowe odpowiedniki, skierowane do międzynarodowej publiczności, przyjęły formę mocniej skondensowaną, półgodzinną, zbliżoną bardziej do animowanych seriali uważnie oglądanych przez koneserów.

Potem ekrany zaczęły się mnożyć – wraz ze wzrostem konsumpcji w domach pojawiało się ich coraz więcej. Osobny telewizor chciał mieć nastolatek; znałem domy, w którym mały odbiornik stał również w kuchni (u nas było radio). To przejście od treści konsumowanej wspólnie do treści konsumowanej samodzielnie umożliwiło wyspecjalizowanie się telewizji. Czy MTV mogła zaistnieć w społeczeństwie, w którym dominującym modelem jest jeden odbiornik na mieszkanie?

Internet zburzył dzwonnicę. Istniał poza czasem. Treści umieszczane w cyberprzestrzeni cierpliwie czekały, aż ktoś je skonsumuje, niczym kasety VHS w wypożyczalni wideo. Tymczasem wyspecjalizowana telewizja zaczęła się dusić – z braku treści. W miejsce filmów dokumentalnych weszła szukająca sensacji *reality TV*. Miejsce audycji o historii zajęły programy o kosmicznym pochodzeniu piramid. Tę zadyszkę najwyraźniej czuć było na kanałach nadających wiadomości dwadzieścia cztery godziny na dobę. Gdy musiały zacząć walczyć o uwagę widza, każdy atrakcyjny temat – typu atak terrorystyczny – stawał się

spektaklem kreowania czegoś z niczego. (Nie ma nowych szczegółów? Przedstawmy sąsiadów, niech coś opowiedzą. Pokażmy zatroskanego reportera na tle wozów strażackich!).

Wszelkie zło, które dziś przypisuje się portalom internetowym – „newsy z dupy", wprowadzające w błąd nagłówki, pompowanie baloników doniesień, aż pękają – to wszystko narodziło się w telewizji. Sieć zaraziła się tym wirusem, gdy z modelu statycznego przeszła w dynamiczny. Dawne nieruchome strony ożyły, zmieniły się w strumień informacji. Cyborg newsowy, elektroniczna narkomania. Ale o ile kiedyś za takich ćpunów uważano telewidzów (taką paralelę udatnie rozgrywa Darren Aronofsky w *Requiem dla snu*), o tyle teraz uzależnili się wydawcy. Wpatrzeni w narzędzia pokazujące tak zwaną temperaturę głównej strony portalu. Który news jest gorący, co się klika, ile reklam poszło?

Lęk z czasów telewizji – a co, jeśli telewizor będzie nas podglądał okiem Wielkiego Brata? – w cyfrowym świecie zamienił się w kapitalistyczny realizm. W przypadku niektórych telewizorów wyposażonych w komputery pokładowe ta wizja rodem z *Roku 1984* George'a Orwella ziściła się dosłownie – niektórzy producenci tanich modeli smart TV niską cenę sprzętu rekompensują sobie, sprzedając dane swoich użytkowników. Tak jak robi to Facebook. Albo Netflix. Ale po co komu telewizor? Telewizja była ważna dla mojego pokolenia X, ludzi urodzonych mniej więcej w latach 1960–1979. Towarzyszyła im od zawsze (lub prawie zawsze), stanowiła punkt odniesienia – jeśli ktoś deklarował, że nie ma w domu telewizora z wyboru, to naprawdę coś znaczyło. Był to niemal manifest. Pokolenie Y, czyli millenialsi, w ogóle nie ma takich sentymentów. Bo i co znaczy, że się nie ma telewizora w czasach, kiedy wszystkie seriale ogląda się w aplikacji na laptopie albo komórce? Nie można się snobować na nieposiadanie telewizora, kiedy to jest normą, co więcej – może zmalała liczba odbiorników, ale ilość ekranów, jakimi jesteśmy otoczeni, drastycznie wzrosła. Nie chodzi tylko o te w laptopach i telefonach, ale także te w przestrzeni publicznej, która – odkąd stare gigantyczne kineskopy zostały zastąpione przez ekrany LCD i LED –

również jest ich pełna. Są w autobusach i tramwajach, w kącikach zabaw dla dzieci w centrach handlowych, na ulicach – dosłownie wszędzie.

Netflix i relaks

Obserwuję czasem wśród ludzi w moim wieku syndrom „paraliżu netflixowego". Bezradność wobec możliwości. Gdy uruchamia się aplikację, na samym głównym ekranie jest do wyboru kilkanaście seriali, filmów, animacji (trzydzieści lat temu: jedna dobranocka, dwa kanały, dwa filmy w lokalnym kinie Bajka). Co mam kliknąć? Może ten film, chciałem go obejrzeć, ale skoro chciałem, to będę potrzebował się skupić, czy mam w sobie na tyle skupienia? A może serial, ten polecali na Fejsie, hm? Zamiast oglądać, przeglądam, a kończy się tak, że włączam kablówkę, żeby szumiała w tle. Kiedy puszczają film na Polsacie, to się go ogląda, bo Polsatu nie interesuje, czy chcesz oglądać go teraz. Wyjście z owego paraliżu jest proste – należy potraktować Netflixa tak, jak traktuje się Polsat – i nie kombinować, tylko klikać w rzeczy usłużnie podsuwane przez jego algorytm. Nakarmiony wiedzą o naszych preferencjach komputer mówi, co z pewnością nam się spodoba. Tak samo działa księgarnia Amazon, która kolekcjonuje dane o naszych zakupach, oceny przeczytanych książek (do Amazona należy serwis recenzencki Goodreads).

Netflix i inne serwisy streamingowe to naturalna konsekwencja amerykańskiej kultury serialowej, wyrosłej w odpowiedzi na wyzwania, przed jakimi telewizja stanęła pod koniec millennium. Gdy czuła na karku dyszący oddech internetu, padając w objęcia coraz tandetniejszych *reality show*, mogła albo upaść, albo podjąć rękawicę rzucaną przez nowe czasy. Jak powiedział filmowy Joker: „Co nas nie zabija, czyni nas dziwniejszymi". Ameryka zawsze była schizofreniczna – purytańskie społeczeństwo z najbardziej rozwiniętą branżą porno na świecie. Na takim właśnie gruncie wyrosły płatne stacje, takie jak HBO i Showtime (kanał, który zaczynał od seriali erotycznych i filmów). To, czego nie wypada (nie wolno!) robić w ogólnie dostępnej telewizji, o wiele łatwiej przechodzi

w płatnej kablówce. I nie idzie tylko o krew i nagość, ale i trudniejsze scenariusze.

Można powiedzieć też, że to internet uratował seriale. Dziedzictwo telewizyjnych ikon lat dziewięćdziesiątych – *Twin Peaks* i *Z Archiwum X* – to rozpisana na wiele odcinków tajemnicza zagadka. Gra w podrzucanie tropów dla zaangażowanych widzów stała się o wiele łatwiejsza, gdy społeczności odbiorców mogły komunikować się ze sobą przez sieć. Jeśli miałem teorię na temat karła z *Twin Peaks*, mogłem o niej opowiedzieć koledze w szkole albo mamie. Kiedy fan serialu *Lost* zauważał tajemniczy znaczek narysowany na tajemniczym kamieniu w krzakach tajemniczej wyspy, mógł przedyskutować to z tysiącami innych maniaków albo poczytać fanowskie teorie w odpowiednim serwisie.

Seriale przywróciły tę funkcję społeczną, która umarła wraz z rozwojem telewizji. Kiedy wszyscy oglądali to samo, bo były dwa kanały, nazajutrz można było o tym pogadać. Przy pięćdziesięciu siedmiu kanałach nie było to takie oczywiste, a przy ekranach napędzanych algorytmami – niemożliwe. Na szczęście algorytmy nie wyparły (jeszcze?) interakcji międzyludzkich. Ludzie dyskutują na Facebooku w kręgach znajomych, zadając to samo pytanie, na które z automatu odpowiada Netflix – „co mam teraz oglądać?”. Polecają sobie seriale w pracy, żeby mieć o czym rozmawiać, to temat bezpieczniejszy niż polityka i ciekawszy niż pogoda. W czasach spadku czytelnictwa to jedyne wspólne dobro kulturowe, chociaż dochodzi do interesujących spotkań, gdy fan serialu dyskutuje z fanem książki, na podstawie której ów powstał.

Small town Borg

W polskich dyskusjach o telewizji, zwłaszcza państwowej, o tym, że zmieniała się w komercyjną papkę, gdzie gwiazdy tańczą na lodzie w rytm przebojów disco polo, przewija się sformułowanie „działalność misyjna”. Gdy ktoś sięga po taki argument, ma zwykle na myśli, że telewizja powinna pokazywać ambitne produkcje, Teatr Telewizji, audycje o kulturze i tak

dalej. Tymczasem ta misja jest dokładnie zdefiniowana i określa, „czemu ma służyć telewizja”. „Publiczna radiofonia i telewizja realizuje misję publiczną” – można przeczytać w Dzienniku Ustaw – „oferując, na zasadach określonych w ustawie, całemu społeczeństwu i poszczególnym jego częściom, zróżnicowane programy i inne usługi w zakresie informacji, publicystyki, kultury, rozrywki, edukacji i sportu, cechujące się pluralizmem, bezstronnością, wyważeniem i niezależnością oraz innowacyjnością, wysoką jakością i integralnością przekazu[1]”.

Informacja, publicystyka, kultura, rozrywka, edukacja i sport. To wszystko zapewnia internet. Jak sobie z tym radzi telewizja? Różnie, ale sytuacja się poprawiła, odkąd wprowadzono system naziemnej telewizji cyfrowej (pierwsze nadajniki uruchomiono w Polsce w 2010 roku). W jednym strumieniu (tak zwanym multipleksie) można zakodować kilkanaście stacji – w telewizji analogowej jedna zajmowała jedną częstotliwość. Dzięki multipleksowi TVP mogła rozszerzyć ofertę o kanały tematyczne, takie jak Kultura, Sport, Historia czy ABC z audycjami dla dzieci. Istniejąca wcześniej TVP Kultura była dostępna jedynie w sieciach kablowych i telewizji satelitarnej, co skutkowało mikroskopijną widownią (autorzy komiksu *Wilq Superbohater* nazywali ją wtedy złośliwie „matecznikiem najniższej oglądalności”).

Media piszące o kulturze i popkulturze, ulokowane w dużych miastach, siłą rzeczy mają wielkomiejskie skrzywienie i perspektywę klasy średniej. Tu są kina, premiery, darmowe kody na seriale i prezenty dla dziennikarzy od działów PR stacji. A co jest na prowincji? Kina znajdują się w miastach wojewódzkich (ale na przykład do Szczecina nie docierają wszystkie niszowe filmy), trafiają się w powiatowych (filmy, zupełnie jak w PRL-u, docierają tam z opóźnieniem). Lukę wypełnił internet, dostarczając zarówno legalnych, jak i nielegalnych treści. W ramach akcji Legalna Kultura w kinach wyświetlane są klipy, na których aktorzy dziękują za oglądanie filmu „pochodzącego z legalnego źródła”. Ależ proszę, nie ma za co! Z tym że ja do kina mam piętnaście minut spacerem i jeszcze mnie na nie stać, tak jak stać mnie na opłacanie Netflixa.

Trudno surowo oceniać ludzi, którzy do kina mają kilkadziesiąt kilometrów, a chcieliby żyć tym, co wszyscy, oglądać filmy dostępne tylko w dużych miastach, bo gdy wchodzą do mediów społecznościowych, są bombardowani reklamami aktualnych hitów. W latach dziewięćdziesiątych alternatywą dla kin były kupowane na giełdach kasety wideo, często zgrywane z niemieckich stacji satelitarnych, z dogranym polskim lektorem amatorem. Internet przyniósł nie tylko źródło nielegalnych filmów i seriali (kolportowanych dla tych bez dostępu do sieci na dyskach CD), ale i cały amatorski ruch tworzenia polskich napisów. Na tak zwanych torrentach, czyli w serwisach wymiany plików między użytkownikami, można zresztą było znaleźć filmy z nagranym polskim lektorem, często generowanym przez syntezator mowy. Kiedy zamożni mieszczanie oglądają legalne filmy w usługach VOD, mniej zamożni posiłkują się nielegalnymi serwisami streamingującymi. I nawet nie wiem, czy zdają sobie sprawę z ich nielegalności – w końcu wyrośli w świecie, w którym nie płaciło się za seriale w telewizji, i w przekonaniu, że w internecie wszystko zawsze było za darmo. Dlaczego nagle mieliby płacić? Niektórzy zresztą płacą piratom – często w ogóle nie wiedząc, że serwis, z którego korzystają, jest nielegalny.

Dla millenialsów, którzy nie mają takiego sentymentu do telewizji (i telewizorów), często są to kwestie pragmatyczne: „HBO ma świetne seriale, ale marną aplikację”, „Netflix jest *po prostu wygodny* i ma doskonałe filmy dokumentalne”. Żeby żyć „jak na Zachodzie” z polską pensją, trzeba sobie radzić – powszechną praktyką wśród generacji Y jest zrzutka na Netflixa[2]. Z konta może korzystać kilku użytkowników, wedle regulaminu – rodzina. Ale czy wspólne hasło do serwisu z serialami nie zbliża ludzi bardziej niż więzy krwi?

Część 1

Nowy wspaniały człowiek

Maszyny do pisania

> Dodałem kolejne pliki do podświadomości mojego komputera[3].
>
> Douglas Coupland, *Poddani Microsoftu*

Sieć jest pełna blogów, które ktoś przestał pisać. Kiedyś uwielbiałem szukać takich porzuconych zalążków, blogów wymarłych zaraz po narodzinach. Notka typu „Witaj, świecie, tu będę pisać bloga!”, potem jedna z cyklu „Dziwuję się światu” i… koniec. Cisza na łączach. O czym myślał ten ktoś, zakładając blog? Dlaczego tak szybko przestał go prowadzić? Jakie plany zgniótł w kulkę i cisnął do kosza?

Piszę na klawiaturze od trzydziestu lat, odkąd w 1989 roku dostałem pierwszy komputer. Rok później, gdy do zestawu dołączyła drukarka igłowa, poczułem się jak komiksowy Tytus de Zoo, który – we śnie – wynalazł ruchomą czcionkę i począł publikować odezwy do ludu. Drukowałem więc gazetkę (mocno inspirowaną „Światem Młodych”), którą rozprowadzałem w klasie, a także odezwy polityczne przeciwko kandydatowi Wałęsie w czasie kampanii prezydenckiej. Nie trafiały na podatny grunt – gdy pytałem kolegów, na kogo głosują ich rodzice, w odpowiedzi słyszałem „na tego, no, CIMOSZYŃSKIEGO”. Do dziś nie wiem, czy chodziło o Tymińskiego, czy Cimoszewicza.

Nie ciągnęło mnie za to do pisania o sobie, prowadzenia dziennika czy pamiętnika i może dlatego w XXI wieku, gdy popularność zaczynały zdobywać blogi, podchodziłem do nich sceptycznie. Pisałem zresztą – w usenecie i prasie papierowej. Złamałem się dopiero w 2007 roku, gdy okazało się, że blogi mogą pełnić zupełnie inne funkcje. Mój blog, nazwany *Pattern Recognition* na cześć powieści Williama Gibsona, w zasadzie był

kontynuacją tej dziecięcej działalności wydawniczej. Zamieszczałem na nim odezwy polityczne, a także notki o interesującej mnie popkulturze i ogólnie, jak to się mówi, życiu. Trwało to dekadę. W roku 2017 nie umieściłem na nim ani jednego wpisu, chociaż w notkach biograficznych wciąż podawałem jego adres – mrw.blox.pl. Dwa lata później dostałem e-mail o treści „Bardzo nam przykro, 29 kwietnia 2019 Blox.pl zostanie zamknięty i Pana blog przestanie działać". Zapisałem jego kopię na dysku, ale zdecydowałem się, że nie będę przenosił jego treści pod nowy adres. Dokonało się.

Środki e-produkcji

Dlaczego przestałem blogować? Przełomowym momentem była akcja 100 Dni Blogera. Znalazłem na wyprzedaży książeczkę *Poradnik dla bloggerów* Margaret Mason, w której znajdowało się „100 pomysłów na ciekawy blog". A potem codziennie realizowałem jeden z nich, ku uciesze jednych, a irytacji drugich czytelników. Potem blog umarł śmiercią naturalną. Nie wypaliłem się, wręcz przeciwnie – nauczyłem regularnej pracy z tekstem i pomysłami, dzięki czemu mogłem napisać pierwszą powieść, przedsięwzięcie, które wcześniej zwyczajnie przerażało mnie swoim ogromem. Skoro mogłem napisać sto notek, to mogę napisać osiemdziesiąt rozdziałów. Żeby mieć czas na prozę, musiałem z czegoś zrezygnować. Najłatwiej było poświęcić blogowanie, zwłaszcza że życie towarzyskie do tej pory skupione w strefie komentarzy dawno przeniosło się na Facebooka.

Blog to coś z innych czasów. Już sama nazwa jest archaiczna. Skrót od określenia *web log*, czyli dziennik sieciowy. Rzecz pochodząca z lat dziewięćdziesiątych, gdy czynności wykonywane w internecie dla odróżnienia od innych dostawały odpowiedni przedrostek „e", „web" czy „cyber". Archaiczne wydają mi się też słowa „bloger" czy „internauta" – nic nie mówią w czasach, kiedy praktycznie każdy jest połączony i pisze coś w sieci. W sumie to słowo nigdy mi się nie podobało, przecież ludzie pisali w sieci, odkąd istniała. Na początku było słowo (i obrazki z literek),

użytkownicy wymieniali się opiniami i poradami. Prowadzili pamiętniki, zupełnie jak programista z powieści *Poddani Microsoftu* Douglasa Couplanda. Wprawdzie ten dziennik nie był publikowany on-line, ale formą – czy użyciem emotikonów – przypominał późniejsze blogi. Na tym literackim przykładzie widać, że początkowo pisanie „na komputerze" i „w sieci" było domeną ludzi z dostępem do odpowiednich narzędzi, naukowców, informatyków, hakerów, studentów łączących się z netem z uczelnianych terminali. BBS, sieć Fido, usenet, wczesne strony World Wide Web, które trzeba było samodzielnie strugać w HTML-u (już samo słowo „hipertekst" potrafiło budzić emocje literatów wychowanych w czasach czarno-białej telewizji). Aż tu nagle pojawił się LiveJournal. A w Polsce – Blog.pl (2001–2018), a później między innymi Blox.pl (2004–2019).

Rewolucja polegała na tym, że oddała proste do opanowania narzędzie w ręce ludzi. Nawet podłączenie się do usenetu wymagało pewnej wiedzy – zarówno technicznej (jak skonfigurować czytnik, czyli osobną aplikację umożliwiającą korzystanie z usługi), jak i społecznej – bez znajomości netykiety, zbioru internetowych zasad grzeczności, można było narazić się na ostracyzm (tak zwany plonk dla lamera). Blogi, podobnie jak pojawiające się w podobnym czasie fora internetowe, miały prosty interfejs oparty na przeglądarce usługi WWW, dla wielu osób tożsamej z ich pojęciem „internetu". Świat wszedł w erę „internetu 2.0", w którym selekcjonerami i dostawcami treści nie były już tylko portale, odkrywające sieć stare media czy techniczni i okołotechniczni specjaliści, ale wszyscy użytkownicy. Apokalipsa! Kto to widział, żeby każdy mógł ot tak wejść do internetu i pisać, co mu się żywnie podoba? Jak to kto? – korporacje. „Sieć 2.0" była sprzedawana jako projekt obywatelski – teraz ty będziesz twórcą! – ale nikt nie mówił głośno, że ta twórczość nie będzie opłacana. Oddolny ruch z daleka przypominający mantrę środowisk hobbystycznych – „od fanów dla fanów" – okazał się machiną dostarczającą darmowe treści, zwane w żargonie kontentem.

To odróżniało nową sieć od starej. Czyj był usenet? To skomplikowane. Trochę niczyj – wymyślony w 1979 roku przez Toma Truscotta i Jima Ellisa system umożliwiający dyskusję opierał się na rozproszonych serwerach – uczelnianych, firmowych czy komercyjnych. Trochę prywatny – narodowa hierarchia pl., w której znajdowały się wszystkie „oficjalne" polskie grupy dyskusyjne, była w rękach merytokratycznej administracji: Tomasza Surmacza i Michała Jankowskiego, założycieli pierwszej polskiej grupy. Własność oparta na zaufaniu między adminami. Panowało tu coś w rodzaju monarchii z elementami demokracji. Jeśli chciało się założyć nową grupę (na przykład poświęconą *Gwiezdnym wojnom*), trzeba było przeprowadzić dyskusję na temat jej zasadności, a potem głosowanie. Ostateczna decyzja była jednak w rękach ludzi trzymających klucze do serwera. Większa wolność panowała w alternatywnej hierarchii alt., która jednak nie była rozprowadzana na wszystkich serwerach, a co za tym idzie nie dla każdego dostępna.

A czyj był Blox.pl? To proste – korporacji Agora.

Towarzystwa wzajemnej adoracji

Nie ma jednej historii internetu, są historie różnych baniek, które często nie miały o sobie pojęcia. Od końca lat dziewięćdziesiątych mieszkałem w tym elitarnym usenecie – przecudnej krainie będącej źródłem wieloletnich znajomości, wspaniałych przeżyć i do dziś nieprzepracowanych traum – i na te całe blogi patrzyłem z góry. W moim środowisku (grupa poświęcona fantastyce, pełna pisarzy, pisarek, dziennikarzy, tłumaczy i studentów) panował wówczas pogląd, że to niepoważna zabawa w pisanie pamiętniczków (i w rzeczy samej wiele blogów tak wyglądało). Bywało, że bańki były bardzo szczelne. Bardzo późno poznałem „tabloid literacki" kumple.blog.pl, łapiący w sieci młode życie literackie, środowiskowe ploteczki, pełniący funkcję wirtualnego salonu czy kawiarni literackiej. O kultowym blogu *My dzieci sieci* – na podstawie którego Dorota Masłowska napisała jednoaktówkę w ramach projektu Blogi.pl –

dowiedziałem się lata później, gdy Piotr Czerski zaczerpnął z niego tytuł dla swojego eseju-protestu przeciw ACTA. Moja bańka nie potrzebowała blogów – gdy chcieliśmy pisać w sieci, oprócz grup dyskusyjnych mieliśmy na przykład magazyn „Esensja”, wyrosły z tradycji papierowych fanzinów, czyli pism prowadzonych przez hobbystów. Ale wkrótce i nas wciągnęła blogosfera. Wystarczyło, że kilka osób założyło blogi i powstały nowe sfery, nowe podsieci.

Bo żywy blog to coś, co nie wisi w próżni. Oprócz bloga właściwego istotna jest grupa (mniej lub bardziej stałych) komentatorów. Dyskusje w sekcji komentarzy mogą być znacznie ciekawsze od samej notki. Do tego blogorolka (z angielskiego *blogroll*), czyli zbiór linków do zaprzyjaźnionych blogów (szybko wytworzyły się blogi centralne, do których prowadziły wszystkie linki), system przypominający nieco *webring* (krąg sieciowy), strukturę popularną, zanim pojawiły się wyszukiwarki takie jak AltaVista czy Google. Mechanizm TrackBack, dzięki któremu można pisać odpowiedź na czyjś wpis na innym blogu. To wszystko budowało sieć zależności, w której krążyły znajomości i idee. Ile było takich podsieci, połączonych w jedną wielką blogosferę? Bańki były szczelne, ale nie hermetyczne, zawsze coś przeciekało. Mój blog łączył się na przykład z trzema blogosferami: lewicową, popkulturową i branżową, zajmującą się metablogowaniem o blogach. Nie miałem zaś kontaktu z potężną blogosferą kulinarną (gigantyczną internetową książką kucharską) czy modową i lifestyle’ową (trochę żałuję, bo tu można było zostać celebrytą); w blogującą mamę wcieliłem się dopiero na potrzeby swojej powieści *Hello World*.

Co było najbardziej pociągające w blogowaniu? Chyba to, że wreszcie można było zrobić coś ze swoim wielkim ego. Usenet był polem walki. Na blogu było się u siebie, z mocą kasowania komentarzy i banowania użytkowników, ale przede wszystkim oferował on wolność. Tak, zanim korporacje powyciągały wtyczki i zaczęły narzucać coraz bardziej restrykcyjne regulaminy (jak usunięcie blogów o charakterze erotycznym z Tumblra), można było poczuć złudną wolność. Wolność od usenetowych

szych, które nie chcą założyć nam grupy na interesujący nas temat. Wolność od redakcji narzucającej temat, wolność od formy, wolność dla zabaw językowych.

Dziennikarze, którzy założyli blogi, nagle mogli robić rzeczy, które nie pasowały do profilów czy linii redakcyjnych – lub pisać o sprawach, na które zwyczajnie nie było miejsca w ciasnych przestrzeniach prasy papierowej. Stewart Lee, brytyjski komik i publicysta, na swojej stronie domowej zamieszcza teksty, dzieląc je na dwie kategorie. Pisane z miłości i pisane dla pieniędzy. Blogi na początku pisało się z miłości, ale szybko ważniejsze stały się pieniądze. Pomysł, żeby do internetu wysłać dziennikarzy, był przecież podyktowany celami biznesowymi – mieli być częścią sieciowej ofensywy starych mediów (elektroniczne wydanie i blogi naszych autorów!). Jak to się skończyło, widać po latach. Internet okazał się nogą, o którą potknęła się prasa papierowa, kiedy budżety reklamowe, utrzymujące do tej pory stare media, zaczęły płynąć do potężnych cyberkorporacji. Ale czekała jeszcze inna pułapka.

Gra blogera

W wydanej w połowie lat osiemdziesiątych powieści fantastycznonaukowej *Gra Endera* Orson Scott Card opisuje dwójkę genialnego rodzeństwa, która dzięki komentarzom politycznym umieszczanym w sieci najpierw steruje opinią publiczną (za pomocą populistycznych, manipulanckich artykułów), a później zdobywa władzę. Przez lata wizja Carda zderzała się z kolejnymi iteracjami internetowych nośników opinii, wzbudzając śmiech (ależ był naiwny, przecież głos blogerów niknie w szumie!) i przerażenie (och nie, przewidział Twittera Trumpa!). Blogowanie polityczne w Polsce zyskało na sile w okresie niepokoju. Pożywki dostarczała transmitowana w telewizji sejmowa komisja śledcza w sprawie propozycji korupcyjnej, jaką Lew Rywin przedstawił Adamowi Michnikowi. Zeznania zamieszanych w aferę polityków były analizowane przez blogerów obsesjonatów. Co powiedział, dlaczego, co ukrył? Przy tym – jak w każdej teorii spiskowej – to, co

ukryte, jest najważniejsze. Kolejną polityczną eksplozję w blogosferze wywołało zdobycie przez Prawo i Sprawiedliwość władzy w wyborach w 2007 roku – blogi stały się miejscem, w którym można było ponarzekać na konserwatywnych polityków, zamieścić felieton, satyryczny obrazek lub fotomontaż. Dawało to złudne poczucie, że nie jest się samemu – i że się coś robi, chociaż rzeczywistość od tego pewnie nawet nie drgnęła. No, może ociupinkę.

Wszystko dodatkowo napędzały żądne kliknięć portale. Strona główna portalu Gazeta.pl (nie mylić z papierową „Gazetą Wyborczą”!), agregującego wówczas treści z różnych mediów Agory (witryn, dzienników „lub czasopism”) w specjalnej ramce promowała co ciekawsze wpisy z Bloxa. Również te skandalizujące, polaryzujące, żerujące na najniższych instynktach. Blogowymi celebrytami stali się także „dziennikarze obywatelscy”. Obywatele z dostępem do sieci, zamieszczający opinie, przemyślenia i „śledztwa” (od białego wywiadu po paranoiczne teorie spiskowe). Wtedy też pojawił się Salon24, genialny pomysł Igora Jankego, żeby zrobić polską wersję amerykańskiego serwisu Huffington Post i na jednej platformie umieścić blogi znanych dziennikarzy i zwykłych użytkowników. Miała być wymiana opinii, co lepsi blogerzy mogli liczyć na występ w audycji radiowej w Tok FM. Skończyło się – co przewidywał każdy z doświadczeniem w mediach społecznościowych – katastrofą. Dziennikarze uciekli, zaszczuci przez trolli. Ci, którzy zostali, osuwali się coraz bardziej w blogerską otchłań, w zależności od opcji politycznej albo walcząc, albo wsłuchując się w głos nienawistników. Poświęcając im uwagę, nieraz firmowali okropnych ludzi o paskudnych poglądach. Nad brutalną polityczną walką nie panowała moderacja, doszło do kilku (kilkunastu?) rozłamów, niektórzy uciekli na swoje, inni założyli konkurencyjne konglomeraty. O co chodziło? O pieniądze. Nie dla blogerów, tylko właścicieli platformy. Tak jak w czasie gorączki złota najwięcej zarabiali sprzedawcy narzędzi.

Ale przecież ktoś co jakiś czas wyłowił złotą grudkę. Popularni blogerzy zaczęli monetyzować swoją działalność, wchodząc w rozmaite kontrakty

reklamowe. Branża zaczęła organizować zloty i fora, na których dyskutowano głównie o pieniądzach, sposobach i etyce ich zarabiania. Zaczęła się liczyć osobista marka. Kto chciał blogować na poważnie, uciekał z dużych platform na własne strony (czasem przerabiał je na książki czy nawet filmy, jak *Lejdis*). Nastąpiło pęknięcie między profesjonalnymi blogerami a całą resztą. Ale do tego jeszcze wrócę.

Disneyland z karą bana

„Za połączenie ponad pół miliarda osób i odwzorowanie relacji społecznych między nimi, za stworzenie nowego systemu wymiany informacji i za zmianę stylu naszego życia Mark Elliot Zuckerberg został Człowiekiem Roku 2010 tygodnika »Time«" – ogłosił na swojej stronie szacowny magazyn. Nie była to pierwsza nagroda dla „człowieka z internetu". W roku 2006 „Time" postanowił uhonorować całą społeczność globalnej sieci, ze szczególnym wskazaniem na użytkowników *Wikipedii*, Myspace i YouTube'a. Tak, wszyscy, którzy współtworzyli internetową encyklopedię, pisali blogi i kręcili śmieszne filmiki, zostali uhonorowani okładką „Time". Kwadrans współdzielonej sławy z pokoleniem cyborgów.

Wystarczyło kilka lat i Facebook pożarł wszystko. Najpierw przejął komentarze, które łatwiej było wrzucić pod facebookowy link, niż na przykład logować się osobno do serwisu Blox, korzystając z oddzielnego konta. Nie wszędzie jednak – blogi, które zbudowały silną społeczność, zachowały trochę z dawnego charakteru, zwłaszcza że umożliwiały zachowanie anonimowości. Należą do nich *Ekskursje w dyskursie* Wojciecha Orlińskiego, który po zamknięciu Bloxa przeniósł się pod własny adres – właśnie za namową wiernych komentatorów.

Gorzej, że blogerów uwiódł Facebook. Edytor bloga, niegdyś wielki postęp w porównaniu z ręcznym programowaniem strony, nagle okazał się czymś przestarzałym. Po co się męczyć, ustawiając akapity, linki i przygotowując obrazki, jeśli w serwisie Zuckerberga można po prostu

napisać, co nam akurat w duszy gra? I co więcej, satysfakcja z publikacji przyjdzie od razu, gdy posypią się lajki, komcie i szery.

Zmienił się sposób korzystania z Facebooka – kiedyś zbioru zdjęć i linków, a dziś multimedialnego produktu, który potrafi zastąpić cały internet, zwłaszcza na komórce (niektóre sieci telefoniczne oferowały darmowe pakiety facebookowe). Mało kto kliknie w link prowadzący poza ten Disneyland, ale notkę przeczyta, obrazek obejrzy. Da lajka, a może nawet serduszko? Oczywiście o żadnej wolności – ani takiej jak w usenecie, ani takiej jak w blogosferze – nie ma już mowy. To Disneyland, więc należy się odpowiednio zachowywać, żeby nie podpaść bezwzględnym moderatorom. Najpierw jest ostrzeżenie, potem blokada na dzień, kilka dni, wreszcie na miesiąc. Trzydzieści dni to dużo, żeby zastanowić się, co wypada, a czego nie – i nauczyć autocenzury.

Co zostało z blogosfery? Wbrew pozorom wciąż żyje, tak jak Netflix wciąż nie zabił telewizji, a wideo tekstu. Niektórzy połączyli działalność blogerską i facebookową – na tym drugim łowią fanów dostarczaniem codziennego strumienia newsów i ciekawostek, z mniejszą częstotliwością produkując pełnowartościową blogonotkę. Klasyczne blogi przeszły ewolucję, dostosowując się, żeby przeżyć. Łączyły się w większe organizmy – blogoidy, przypominające portale. Serwisy tego typu były zresztą zakładane przez korporacje starych mediów, co miało je utrzymywać na fali i przyciągać – w imię klików – nowych użytkowników. Po nich przyszły serwisy typu clickbait. Pułapki na cyfrowych turystów służące zabijaniu czasu – i zbijaniu kasy na reklamach.

Kiedy zamykano Blog.pl, zajrzałem na jego główną stronę. *Top ten* blogów okazał się zupełnie inną siecią, niż znam na co dzień. Alternatywna rzeczywistość, w której mili ludzie zajmują się miłymi rzeczami, zamiast tracić nerwy na Facebooku. *Arkadia Telenovel* (telenovel.blog.pl), *Przyroda, pogoda, klimat* (krolowa-superstar.blog.pl), *Arabeska* (arabeskawaniliowa.blog.pl), *M jak Miłość – (nie)oficjalnie o serialu* (m-jak-milosc.blog.pl), *Ósmy kolor tęczy – Blog kulinarny* (osmykolorteczy.blog.pl), *Młoda mama gotuje…* (bymagda.blog.pl),

Położna (polozna.blog.pl), *Z miłości do gotowania* (zmiloscidogotowania.blog.pl), *Janusz Korwin Mikke – blog oficjalny* (korwin-mikke.blog.onet.pl) oraz be-healthy-and-beauty.blog.pl. Oto prawdziwe blogi. O hobby, serialach tasiemcach, modzie, urodzie, kuchni i macierzyństwie. Kioskowa witryna pełna tanich gazetek z poradami i rozrywką. Po latach największym uczuciem darzę te najprostsze blogi, te wszystkie „kochany blogasku". Miejsca, w których ludzie pisali, bo mogli, bo czuli potrzebę opowiedzenia o sobie, poszukania kogoś, kto będzie chciał wysłuchać. Czy taką funkcję może pełnić Facebook, na którym trzeba występować pod swoim nazwiskiem, łączyć się ze swoimi „prawdziwymi" znajomymi, czy lepiej schować się za jakimś memem?

Wirusy umysłu, dusza internetu

> Wolna wola jest mitem. Religia to żart. Jesteśmy pionkami czegoś znacznie potężniejszego: memów, które są DNA duszy.
>
> Monsoon, *Metal Gear Rising. Revengeance*

Jeszcze w 2009 roku podczas blogowej przepychanki śmiałem się ze znajomego redaktora portalu, który rozumiał słowo „mem” jako „obrazek krążący wirusowo po internecie”, i odsyłałem go do definicji z *Samolubnego genu* Richarda Dawkinsa. Przyszły papież ateizmu postulował w nim potrzebę opisania reproduktora odpowiadającego za powielanie idei. Tak jak gen jest jednostką ewolucji biologicznej, tak nowa jednostka odpowiadałaby za ewolucję kulturową. Przekazywanie pomysłów, zachowań czy języków. Zaproponował słowo „mem” (po angielsku *meme*, czyt. mim), stanowiące skrót od *mimeme* (po grecku *mīmēma* znaczy „imitacja”), a także kojarzące się z francuskim *même* („pamięć”). Termin został przystrzyżony tak, by przypominać „gen”, z którym dzieli zdolność do replikacji, mutacji i tym podobne, chociaż w wielu aspektach się różnią. Pozbawiony biologicznych ograniczeń mem przenosi się znacznie szybciej i nie między pokoleniami. Wirus umysłu, zaraźliwy wzorzec informacji. Język, religia, irytująca piosenka.

Chociaż książka Dawkinsa odniosła gigantyczny sukces, to „mem” nie przedostał się do zbiorowej świadomości i wiódł żywot w akademickich grupach dyskusyjnych. Nic dziwnego, nawet Susan Jane Blackmore, późniejsza autorka *Maszyny memowej*, zrazu uznała ten koncept za błahostkę (i wróciła do niego dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych). Nie od razu słowo „mem” trafiło do słowników. Nie znalazłem go w słowniku oxfordzkim z 1980 roku, nie było go w Merriamie-Websterze

z roku 1995, a hasłu z *The New Penguin English Dictionary* z 2000 roku towarzyszy notka redaktorska przywołująca *Samolubny gen*. W roku 1983 imię Mem (Mimu) otrzymała natomiast bohaterka japońskiego animowanego serialu edukacyjnego. Mały duszek z komputera, który opowiadał parze dzieci o historii nauki i najnowszych wynalazkach (a także promował japońskie usługi telefonii cyfrowej). Moglibyśmy więc usłyszeć o „memach" już w latach osiemdziesiątych, gdyż serial był emitowany w TVP, ale niestety trafił do nas z francuskim tłumaczeniem, w którym duszek od słowa *l'ordinateur* nazywał się Ordy.

Mem memu

Memy są DNA duszy, mówi Monsoon z gry *Metal Gear Rising. Revengeance*, a może po prostu są duszą internetu? Jako idea pojawiały się jeszcze bez użycia słowa „mem", jak w postcyberpunkowej powieści Neila Stephensona *Zamieć* (1991), w której tytułową memetyczną zarazę nazywa się po prostu „wirusem". *Wirusy umysłu* to także tytuł eseju Dawkinsa z tego samego roku (kapitalizm wkrótce miał odkryć „marketing wirusowy"). W komiksie *Ghost in the Shell* Masamune Shirow (również 1991 rok) pojęcie „memu" nie tylko się pojawia, ale i odgrywa istotną rolę w fabule: sztuczna inteligencja zrodzona w globalnej sieci zadeklarowała się jako żywa, bo właśnie dzięki replikacji memów była zdolna się rozmnożyć.

Był to zresztą przykład na to, jak wiele istniejących wcześniej idei (na przykład przemyśleń na temat mediów Marshalla McLuhana) zyskało widoczność (czy wręcz namacalność) dzięki internetowi. Tak było właśnie z memami i badającą je memetyką, ruchem powstałym w połowie lat osiemdziesiątych, który miał ambicję stać się dziedziną nauki. Zainteresowanie nimi zbiegło się w czasie z popularnością internetu. W lipcu 1993 roku w usenecie powstaje grupa dyskusyjna alt.memetics, w 1995 roku wychodzi *Wirus umysłu* Richarda Brodiego, w roku 1997 w internecie zaczyna się ukazywać pismo naukowe „Journal of Memetics",

w 1999 Susan Blackmore publikuje *Maszynę memową*. Poszukiwania badaczy szły w parze z eksploracją tematu przez artystów. Jacek Dukaj uczynił memetykę jednym z ważniejszych wątków powieści *Czarne oceany* (2001). Memetyka w naszym kraju miała się zresztą nieźle. W usenecie, na grupie pl.rec.fantastyka.sf-f, o memach mówiło się od 1998 roku. Wtedy właśnie wyszła *Genetyka kultury* Mariusza Biedrzyckiego, który popularyzował memetykę także w wysokonakładowej prasie. W 2003 roku polscy memetycy przejęli zeszyt naukowy „Teksty z Ulicy" wydawany przez zespół pracowników, doktorantów i studentów Instytutu Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, wcześniej zajmujący się między innymi legendami miejskimi. A potem wszystko się popsuło. „Journal of Memetics" został zawieszony w 2005 roku. Ostatni numer zawiera cztery eseje próbujące wytłumaczyć, dlaczego memetyka nie sprawdziła się jako nauka. Memetyka zmieniła się w felietonową metaforę, bo wciąż fajnie się nią opisuje popowe hity, religie i kotki z internetu. Grupa alt.memetics ostatnie podrygi wykonała w 2009 roku i jest dziś martwa (jak zresztą większość usenetu). Na stronie Memetyka.pl, gdzie kilka lat temu można było pobrać „Teksty z Ulicy", straszy dziś farma linków. Cyfrowe duchy, memy zwycięskie.

Uczestniczę w sieciowym tworzeniu i wymianie treści od wielu lat. Pamiętam młodość wielu serwisów, obserwowałem, jak użytkownicy stawali się twórcami. Widziałem, jak działały strony satyryczne takie jak Something Awful, nastawione na prezentację, ale i kreację treści. Ważny był tu element społecznościowy – *goons* z forum SA aktywnie uczestniczyli w życiu serwisu, tworząc, przerabiając i komentując treści. To tam rodziły się internetowe memy. Były niezbędne do zbudowania społeczności w aspołecznej sieci 4chan – powstały w 2003 roku amerykański klon japońskich forów obrazkowych. Mniej więcej dwa lata później wykrystalizowała się jego subkultura, której spoiwem były krążące w serwisie obrazki z napisami, zwane *image macro*. Kiedy statyczne strony zastąpiła Web 2.0, oparta na treściach generowanych przez użytkowników, internet z tablicy ogłoszeniowej pełnej przyklejonych karteczek zamienił

się w nieokiełznany strumień treści. Aby zmieścić tę całą aktywność na serwerach, fora obrazkowe takie jak japoński 2ch i jego amerykański klon 4chan miały wbudowany mechanizm usuwania starych rzeczy. W takich warunkach wspólnotę użytkowników można było zbudować jedynie przez powtórne wrzucanie tych obrazków. Treści umiłowane przez społeczność wracały, wzmacniając tym samym swoją pozycję. Zaszczytne miano memu dotyczyło nie każdej krążącej po forum jednostki informacji, jak chcieli Dawkins i memetycy, ale jedynie tych, które odniosły największy sukces. Po jakimś czasie sformułowanie „mem internetowy" – skracane do „mem" – stało się synonimem wszelkich sieciowych fenomenów.

Chodź, pomaluj mój płot

Najlepszą metaforą Web 2.0 jest słynna scena z powieści Marka Twaina, w której Tomek Sawyer wrabia kolegów w malowanie płotu, udając, że to pyszna zabawa. Nie dość, że odwalają za niego robotę, to jeszcze myślą, że dobrze się bawią! Internetowe biznesy prowadzone są przez takich Tomków, którzy namówili użytkowników do malowania płotu – tam, gdzie są treści, zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce na nich zarobić. Niektórzy z tych Tomków to giganci pokroju Marka Zuckerberga, inni byli mniejsi i lokalni, jak twórca serwisu Kwejk.pl. Pomysły wyciekające z 4chana i podobnych siedlisk do mainstreamowego internetu trafiały w ręce cwaniaków zakładających agregatory treści. Jak grzyby po deszczu wyrastały strony zbierające memy, śmieszne obrazki czy animacje z internetu. Łączyło je jedno – tag strony w stylu znaku wodnego eBaum's World czy „znaleziono na Joemonster.org". Narodziła się zła praktyka podpisywania się pod cudzą pracą. Z punktu widzenia tych serwisów niezbędna, bo konkurencyjne serwisy wykradały sobie nawzajem te wcześniej ukradzione treści. Lolcaty (zdjęcia kotków z niegramatycznymi śmiesznymi tekstami), demoty (parodie plakatów motywacyjnych), prymitywne komiksy – to, co kiedyś krążyło w prywatnych e-mailach, teraz można było znaleźć na stronach z reklamami.

Wraz z rozwojem Web 2.0 użytkownicy dostali możliwość zakładania własnych „joemonsterów”. Serwis Soup.io, w założeniach uproszczający blogowanie, idealnie nadawał się do dzielenia ze znajomymi śmiesznymi obrazkami. Już nie trzeba było rozsyłać ich e-mailowo – teraz każdy miał własny strumień wygrzebanych w sieci treści. Niektóre „zupy” stały się centrami gromadzącymi większą widownię. Powstały też pierwsze próby monetyzacji takich strumieni (na przykład Moronail) – ciąg śmiesznych obrazków, które można było komentować, i serwisy typu Demotywatory pozwalające użytkownikom dodawać do obrazków mniej lub bardziej nieśmieszne podpisy. Aż nastała era Facebooka i przycisku „lubię to”. Po co komentarze, gdy wystarczy przycisk?

Z połączenia kultur Soup i Facebooka powstał serwis Kwejk.pl. Ktoś wrzucał, inni lajkowali. Rosło Kwejkowi. Pojawiły się też serwisy nazywane „generatorami memów”, pozwalające nakładać teksty na zdjęcia. Mem memu zmutował: jednostka ewoluującej kultury została sprowadzona do obrazka z dwoma linijkami tekstu fontem Impact. I właśnie tak został opisany w *Słowniku języka polskiego* PWN: „chwytliwa porcja informacji, zwykle w formie krótkiego filmu, obrazka lub zdjęcia, na którym umieszczono jakiś tekst, rozpowszechniana w Internecie”.

Ciekawe, że internet miał tak bardzo różnić się od telewizji, a w końcu największą popularność zdobyły serwisy o telewizyjnej mentalności – centra nadawcze docierające do dużej liczby osób, niewymagające aktywnego uczestnictwa, a dla tych spragnionych tego ostatniego oferujące namiastkę telewizyjnego kwadransa sławy. Facebooka, Kwejka czy Soup można używać w stanie kompletnej apatii – przewijając ekran, czasem tylko klikając na „lubię to”. Gdzieś w nadmiarze treści zaginęła ta pierwotna radość surfowania po sieci, klikania w linki, zagłębiania się w kolejne jego warstwy – wszystko nagle miało twarz jakiegoś portalu, agregatu, *Wikipedii*, aż wreszcie zostało pożarte przez Facebooka. Dziś nie trzeba surfować po sieci, wystarczy śledzić jedną z licznych facebookowych „stron z memami” o dowolnej tematyce, które same będą lądować przed nosem.

Sam czasem „robię memy” – jeśli jakiś mój śmieszny obrazek spodoba się w sieci, zwiększa się liczba osób obserwujących mój profil na Facebooku (a więc potencjalnych czytelników moich książek – przekonanie, którym żyją wszyscy aktywni na Fejsie twórcy). Z tego praktycznego punktu widzenia mogę powiedzieć, że nie ma żadnej zasady tłumaczącej, dlaczego jakiś mem chwyta, a inny nie. O ile się nie ma dostępu do masowych mediów, pozostaje liczyć na przypadek, wypadkową dobrze dobranego żartu, trącającego strunę w masowej duszy obrazka. Tak samo trywialne nie jest rozbujanie strony z memami – na każdy fanpage, który odniósł sukces, przypadają tysiące, które przepadły w szumie.

Mem. Instrukcja obsługi

Co właściwie sprawia, że mem, ta „chwytliwa porcja informacji” z definicji w słowniku, jest chwytliwy? To, że upraszcza rzeczywistość. Świat nie jest bardziej skomplikowany, niż był na przykład w XIX wieku, ale po raz pierwszy w historii mamy świadomość jego skomplikowania. Strumień informacji, który przeciętny użytkownik ma codziennie do ogarnięcia, jest zwyczajnie do ogarnięcia niemożliwy. Memy stają się zwykłą reakcją obronną przed przedawkowaniem danych. Pamiętam wizje z pism fantastycznych z lat osiemdziesiątych – człowiek przyszłości miał przejść ewolucyjną przemianę, mieliśmy się zmutować w wielkogłowe istoty o wielkich mózgach. Może internet przyszedł za szybko, zamiast powolnej ewolucji doszło do rewolucyjnej cyborgizacji.

Maszyny są już gotowe, a mięso ciągle nie, wciąż jesteśmy tymi prostymi małpami wyposażonymi w mechanizmy ogarniania najbliższego otoczenia. Nasze zwierzęce dziedzictwo to mechanizm rozpoznawania wzorców i szybkiego reagowania na niebezpieczeństwo – kiedy nie ma czasu na filozofowanie, tylko trzeba uciekać. I nagle musimy patrzeć na cały świat! To niemożliwe, dlatego ten przekaz trzeba najpierw uprościć. I w tym właśnie pomagają – na dobre i na złe – memy. Raczej na złe, bo rzeczywistość wciąż jest złożona, nawet gdy jej memetyczne odwzorowanie

zaczyna wyglądać jak nabazgrana mapa skarbu z dziecięcej zabawy. Natomiast świadomość tego, jak działają memy, mogłaby sprawić, że stalibyśmy się na nie bardziej odporni i zamiast pozwolić się kontrolować, odzyskalibyśmy swoje myśli, swoje słowa i swój świat.

Co zatem trzeba wiedzieć o memach? Po pierwsze, memy mutują. Idee zmieniają swoje znaczenie jak w zabawie w głuchy telefon. Ulegają zniekształceniu i przekształceniu przy przekazywaniu. Sympatyczny miś Kuma z japońskiego internetu po przejęciu przez amerykański 4chan stał się Pedobearem, ironicznym przedstawieniem pedofila. W 2010 roku kanadyjski dowcipniś Michael Barrick dorysował go do grupy maskotek Zimowych Igrzysk Olimpijskich w Vancouver (łączył je podobny styl graficzny). Obrazek nieświadomie wydrukowała „Gazeta Olsztyńska", stając się na chwilę internetowym pośmiewiskiem – o wpadce napisały zagraniczne media.

Po drugie, mutujące memy zmierzają do najprostszej postaci. Z całego memoplexu *Hamleta* zostaje mem „być albo nie być". Filmy zamieniają się w powiedzonka, często zniekształcone – w *Casablance* nie pada przecież „Zagraj to jeszcze raz, Sam", a w *Stawce większej niż życie* nikt nie mówi „Brunner, ty świnio!". Długie przemówienia polityków znikają zastąpione wyjętymi z nich hasłami, które zaczynają żyć swoim życiem. Dlatego tak łatwo się kłamie, a trudno mówi prawdę. Zwalczenie memu „szczepionki powodują autyzm" wymaga długiej (i nudnej) odpowiedzi, obalającej kłamstwa i przesądy. Długa i zniuansowana książka *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg* Nicolasa Carra, która między innymi zwraca uwagę na problem niechęci do czytania długich i zniuansowanych tekstów – co za ironia! – została zredukowana do memu „nowe media ogłupiają".

Po trzecie, do rozprzestrzeniania memy potrzebują silnych przekaźników. Rzeczony Pedobear przez kilka lat nie wychodził poza maleńką niszę internetowych śmieszków, aż dostał wsparcie mediów. W jednej chwili usłyszał o nim cały świat. Wiedzą o tym ludzie używający memów w walce politycznej: dobrze mieć swoją maszynę propagandową –

ale jeszcze lepiej korzystać z maszyny przeciwników. Przekaz należy konstruować tak, żeby druga strona sama go powtarzała, nawet oburzając się czy próbując ośmieszyć. Pozostaję pod wrażeniem memogennych zdolności prezesa Prawa i Sprawiedliwości Jarosława Kaczyńskiego. Zupełnie jak współczesne seriale robi się pod internautów, którzy przerabiają co lepsze fragmenty na memy i wrzucają na Twittera i Tumblra, tak Kaczyński dba, by jego wypowiedzi były pełne mocnych sformułowań. Pasikowski i Machulski mogą się uczyć – cała Polska mówi Kaczyńskim[4]. „Gorszy sort", „tam gdzie stało ZOMO" – ciemny lud to wszystko kupił. Za każdym razem, gdy prezes wypuści taki mem, trafia nie tylko do elektoratu, ale i do swoich przeciwników, którzy myślą, że mogą go sobie oswoić przez ironię czy sarkazm. Tymczasem pracują jedynie nad wzmocnieniem komunikatu Kaczyńskiego. I odwracają uwagę od rzeczy ważnych.

Internauci reagują [memy]

Stare media w memach widzą głównie reakcję internautów na ważne wydarzenia, zwłaszcza polityczne (typowy portalowy nagłówek: „Internauci reagują na X [memy]". Takie wrażenie można też odnieść, śledząc fanpage w stylu *Polska w dużych dawkach*, *Nowoczesny maoizm* czy *Sok z buraka* (nawet niemaskujący swoich sympatii politycznych). Są więc jak robione oddolnie *Polskie zoo*. Był to emitowany w latach 1991–1994 satyryczny program telewizyjny pokazujący polityków jako muppety-zwierzęta. Nie trzeba było śledzić wiadomości, podsumowanie tygodnia przedstawiano w programie. Zostawało z tego tyle, co z dzisiejszych memów – że Lech Wałęsa to sympatyczny lew, a Włodzimierz Cimoszewicz – szakal. Ważne było, że można się było pośmiać, nawet jeśli się nie rozumiało żartów. Były to w końcu czasy, gdy nie mieliśmy tematycznych kanałów z serialami komediowymi, cotygodniowych transmisji programów kabaretowych, Netflixa pełnego sitcomów z całego świata i amerykańskich stand-uperów. Wcale nie chodziło o politykę, po prostu byliśmy, jako społeczeństwo, dramatycznie niedośmiani. I mem

internetowy ma przede wszystkim bawić. Śmieszyć w sposób słodki (jak ikoniczny kotek proszący o „cheezburgera”), w sposób skłaniający do refleksji, słodko-gorzki. Memy pozwalają przetrwać ciężki dzień (tydzień, miesiąc, rok); jak te pełne czarnego humoru przesyłane przez millenialsów, pierwsze pokolenie, które o swojej depresji mówi na głos.

Niektóre memy wydobywają konflikt pokoleń, jak obrazki z Minionkami, popularnymi żółtymi stworkami z filmu animowanego *Jak ukraść Księżyc*. Nurt tych memów to parodia rzeczy, które wedle młodzieży piszą w internecie „starzy ludzie”. Bardzo polskim zjawiskiem są cenzopapy, obrazki modyfikowane za pomocą naklejania wizerunku Jana Pawła II. Zrodziły się na polskich klonach 4chana, takich jak Karachan. To z jednej strony świadomy wybór trolli (co najbardziej obrazi Polaków?), a z drugiej – alergiczna reakcja roczników, które wyrosły w odgórnie narzuconym kulcie wielkiego Polaka, wykształconych w setkach szkół imienia JP2. Cenzopapy to dalecy krewni tak zwanych *dank memes*, których humor skręca w stronę czystego nonsensu, przedawkowanej ironii. Jedną z atrakcji wspomnianego wcześniej serwisu Something Awful był „photoshopowy piątek”, kiedy prezentowano śmieszne fotomontaże wykonane przez uzdolnionych użytkowników. *Dank memes* pochodzą z przeciwnego bieguna – brak im artyzmu, są wręcz przesadnie ohydne, brudne, drażniące; dodaje się im artefakty wskazujące na cyfrowy rozkład, jak kolejne iteracje kompresji, widoczne w tracącym informację formacie JPEG. W reakcji na przedawkowanie ironii, czarne myśli i kult przegrywu powstał nurt memów *wholesome*, który dokonuje powtórnej subwersji – negatywne, ironiczne memy przerabiane są na pełne otuchy „zdrowe”, optymistyczne wersje, dające nadzieję na to, że świat nie jest wcale taki zły i nieprzyjazny.

Obserwuję kilka stron z memami. Jedna z nich to Hummus Memes – prezentująca aktualnie popularne memy i żarty w wersji dla wielbicieli pysznej pasty z ciecierzycy (do których się dumnie zaliczam). Inny, Trolley Problem Memes, w wybitny sposób łączy internetowe wygłupy z pobudzającą intelektualnie zabawą. Za punkt wyjściowy obiera tak zwany

dylemat wagonika (znany też jako dylemat zwrotnicy), eksperyment myślowy, w którym trzeba podjąć decyzję, czy aby uratować pięć osób leżących na torach, jesteśmy skłonni skierować rozpędzony wagonik na boczny tor, na którym leży tylko jedna osoba. Klasyczny dylemat w kolejnych odsłonach dostaje nowe warunki brzegowe, jest miksowany z innymi dylematami etycznymi, nurtami filozoficznymi czy problemami matematycznymi. Dziś każda mniej lub bardziej formalna grupa polityczna ma „sekcję memów", która stara się produkować obrazki do dystrybucji w mediach społecznościowych. Wojna na memy wchodzi zresztą w warstwę meta – popularnym prawicowym memem w roku 2018 był tekst „lewica nie umie robić memów". Do odpowiedzi na tego typu stwierdzenia najlepiej użyć memu przedstawiającego SpongeBoba z serialu animowanego, który udaje kurczaka i przedrzeźnia przedmówcę: „leWIca nIE umIE rOBić MEmów". To chyba mój ulubiony współczesny mem. Jest niezwykle przydatny w codziennych dyskusjach na Facebooku.

Piętnaście kilobajtów sławy

> Może w przyszłości będę sławna. […] Sława jest ważna.
>
> Poppy, *Fame Is Funny*

Moim ulubionym „człowiekiem, który został memem” jest Tron Guy, czyli „typ z filmu *Tron*”. Nazywał się Jay Maynard i – podobnie jak bohater disnejowskiego filmu *Tron* z 1982 – był programistą komputerowym. W cywilu nie wyglądał jednak jak młody Jeff Bridges, tylko jak stereotypowy pracownik korporacji, który wtopiłby się w tło w komiksach o Dilbercie – okulary, wąsy, brzuszek. Ale do internetu trafił – znów trochę jak bohater filmu *Tron* – w obcisłym białym technokostiumie, ozdobionym niebieskimi neonami na baterie.

Jay przygotował kostium na maskaradę (dziś mówi się raczej „cosplay”) na jeden ze zlotów fantastycznych w 2004 roku. A potem, zadowolony z wygranej w kategorii „zrób to sam”, umieścił na swojej stronie ilustrowaną fotografiami instrukcję wykonania – i podzielił się nią ze światem, linkując ją na serwisie Slashdot. Chyba nie spodziewał się reakcji, jaką wywołał. Z miejsca dostał trzysta komentarzy (piętnaście lat temu były warte więcej niż w czasach przyspawania do smartfonów), a zdjęcie, na którym stoi dumny i wąsaty w swoim neonowym wdzianku, zaczęło krążyć po stronach żyjących z agregowania śmiesznych obrazków. Jako nerd uważam, że strój Jaya był w pewnym sensie *cool*, ale nie sposób całości odmówić wartości komicznej. Zwłaszcza gdy jakiś dowcipniś dopisał na zdjęciu: *Don’t worry, ma’am, I’m from internet* („Niech się pani nie martwi, jestem z internetu”).

Miesiąc później Tron Guy stał się prawdziwym sieciowym celebrytą. Oczy starych mediów zwrócone były wówczas na sieć, wciąż interesującą,

nie do końca zrozumiałą i odkrytą krainę. Maynard, wciąż w cyberstroju, trafił do *talk-show* Jimmy'ego Kimmela. W 2008 roku zainwestował sto czterdzieści tysięcy dolarów w zakup małego samolotu, przystrojonego tak, aby pasował mu do kostiumu, ale nie wzbudziło to już niczyjego entuzjazmu. W kolejnych latach wraz z innymi e-celebrytami nagrał piosenkę broniącą wolności internetu, został sparodiowany w odcinku *South Park* i wystąpił w reklamie taśmy klejącej.

Celebryci hejtu

Dlaczego Jay Maynard wybił się z szumu? Można odpowiadać po faktach – bo był śmieszny, bo jego strój łechtał nerdowską nostalgię, bo był naprawdę śmieszny. Ale czy jego historia mogła stanowić receptę na zdobycie sławy? Raczej nie, to zwykle dzieło przypadku, jak z każdą sławą. Na przykładzie Tron Guya widać jednak, że e-celebryci znacznie różnili się od zwykłych sławnych ludzi. W sieci popularność można zdobyć z naprawdę przedziwnych powodów. Kariera blogera używającego pseudonimu Kominek zaczęła się od nieudanej próby ugotowania budyniu i wulgarnego rantu skierowanego do jego producenta. Ponieważ nic nie śmieszy Polaków tak jak brzydkie wyrazy (i to jeszcze pod adresem korporacji, jakby miało to wynagrodzić lata neoliberalnego ucisku), wpis na blogu w serwisie Blox zyskał wirusową popularność. Reakcja producenta budyniu, który wysłał do blogera list grożący konsekwencjami prawnymi, tylko dolała oliwy do ognia. Wpis nie zniknął, a Kominek – w przeciwieństwie do Tron Guya, który w rękawie obcisłego stroju miał tylko jedną kartę – kuł żelazo, póki gorące. W wywiadach stojący za Kominkiem Tomek Tomczyk tłumaczył się, że ta persona była kreacją – typem, który miał wszystkich lekceważyć i obrażać. Bloger lubował się w tak zwanej tematyce damsko-męskiej, pisał o kobietach, oceniał je, wyzywał od pasztetów, gardził nimi i pomiatał. Nie było to nic niecodziennego, obrażanie ludzi było wówczas w mainstreamie. Na pogardzie oparte były programy takie jak *Idol*, gdzie nie chodziło tylko o wyłonienie najlepszego, ale i poniżenie najsłabszych.

Dziś nazywamy to hejtem. Hejt się sprzedawał, wiedziała o tym zarówno komercyjna telewizja, jak i portale internetowe. Linki do notek Kominka często gościły na głównej stronie portalu Gazeta.pl – jednej z głównych stron startowych w kraju – w specjalnym polu, w którym promowano najciekawsze według redakcji portalu wpisy. W świecie, w którym liczą się tylko kliki, nie ma miejsca na przyzwoitość. Hasło „nam nie jest wszystko jedno" ukute z okazji afery Rywina dotyczyło „Gazety Wyborczej", papierowej instytucji z (*your mileage may vary*) zasadami i odpowiedzialną redakcją.

Kominek zaczął zarabiać na blogu, sprzedając reklamy, czyli robiąc to, co robił wówczas cały komercyjny internet. Do tego doszły akcje z agencjami reklamowymi, gdzie polecał jakiś produkt, obudowując go blogerską narracją (żeby reklamować hamburgery, został wysłany na wycieczkę do USA). Był jednym z pierwszych blogerów, którzy przeszli transformację i zostali influencerami. Jest coś fascynującego w obsceniczności tego słowa, którym określa się osoby popularne w szeroko rozumianych mediach społecznościowych – od blogów, przez Instagrama, po serwisy wideo. Czyli wszędzie tam, gdzie jest wielka widownia i idol, który ma na nią wpływ, może więc być nośnikiem reklamowym. „Influencer" to termin marketingowy, który – gdyby się zastanowić – powinien wzbudzać oburzenie widzów. Jak to, ktoś ma *na mnie* wpływ? Na mnie, wolnego i niezależnego? Niedoczekanie! Tymczasem działa jakaś przedziwna magia – fani są wpatrzeni w swoich idoli, chcą być tacy jak oni i sami na kogoś wpływać. Posiadanie sponsora to dowód odniesionego sukcesu i niekwestionowany wyznacznik zajmowanej pozycji. Niektórzy działają zgodnie z zasadą *fake it till you make it* („udawaj, aż się uda") – kupują ubrania, telefony, kosmetyki czy gadżety za własne pieniądze, żeby pokazywać je na Instagramie jako tak zwane dary losu, czyli prezenty od sponsorów. Świat stanął na głowie.

Sławę tak naprawdę zdobyć jest łatwo. Wystarczy należeć do celebryckiego klanu, jak Kylie Jenner, jedna z bohaterek *Z kamerą u Kardashianów, reality show* dokumentującego życie jej rodziny. To idolka

młodszej generacji, starsi bardziej kojarzą jej przyrodnią siostrę Kim Kardashian, córkę sławnego adwokata (bronił O.J. Simpsona w arcymedialnym procesie) i koleżankę hotelowej księżniczki Paris Hilton, na którą media zwróciły uwagę, gdy wyciekła jej sekstaśma. Kim pracowała jako modelka, brała udział w amerykańskiej edycji *Tańca z gwiazdami*, w końcu wyszła za Kanyego Westa, rapera, którego talent muzyczny dorównuje jedynie jego przerośniętemu ego i skłonności do internetowych awantur. Jak widać, Kim to bohaterka raczej starych mediów. Kylie rządzi w internecie. Siłę jej wpływu można zawrzeć w jednym zdaniu: „wartość akcji serwisu Snapchat spadła o 1,3 miliarda dolarów, gdy Jenner skrytykowała jego nowy design na Twitterze".

Być jak Kasia Tusk

Widać, że na zdobycie sławy najlepszy i sprawdzony jest jeden sposób – sławni rodzice. Oczywiście to, jak się korzysta z tego daru losu, to inna sprawa. W 2007 roku Katarzyna Tusk, córka ówczesnego premiera Donalda Tuska, wystąpiła w *Tańcu z gwiazdami*. Potraktowała to jednak jako falstart: prawdziwą karierę zrobiła jako blogerka lifestyle'owa. Założyła popularną stronę *Make Life Easier*, na której pokazywała, zgodnie z jej nazwą, proste i przyjemne życie. Ładne zdjęcia dziewczyny w ładnych ciuchach, kawa, książka, wnętrza jak do sesji w kolorowym piśmie. Któż by nie chciał być jak Kasia Tusk?

Ta odziedziczona sława córki premiera nie podobała się innym szafiarkom, jak kiedyś nazywano blogerki modowe. Tym, które swoją internetową sławę i pozycję pracowicie wykuwały „własnymi rękami". W 2012 roku po serwisach plotkarskich rozszedł się emocjonalny wpis, w którym blogerka Jessica Mercedes odcinała się od koleżanki: „Pomijając już fakt, że jej tata jest premierem, a ona tańczyła w tańcu z gwiazdami, nie porównujcie nas do niej, my nie mamy sztabu specjalistów, którzy zajmują się naszym PR-em, zamykają kawiarnie, w których »pijemy kawę«, aby zrobić nam zdjęcia, którzy za nas odpisują [na] maile i za nas dodają wpisy

na Facebooku. My jesteśmy dla Was i z Wami. My zaczynałyśmy od początku, będąc nikim, na wszystko same pracujemy, my, bloggerki modowe, i nie zasługujemy na porównanie do Kasi Tusk".

Cóż, minęło pięć lat i Kasia (autorka wydanej w 2015 roku książki *Elementarz stylu*) razem z Jessicą (Kobietą Roku 2016 w kategorii ikona mody magazynu „Glamour") wspólnie pozowały na instagramowych fotkach z pokazu mody Chanel. Jessica zresztą od dawna nie jest blogerką – jej serwis stał się w pełni profesjonalny (zatrudnia kilka osób); nagrywa filmy na YouTubie, została ambasadorką znanych marek, piszą o niej zagraniczne media, prowadzi nawet własny brand kostiumów kąpielowych. Jest sukces, nie ma frustracji.

Ale przecież sukces mogli odnieść nieliczni. Na jednego Kominka, zrywającego frukty kontraktów i spijającego nektar opłacanych kliknięć, przypadało tysiąc frustratów, którzy chcieli być jak Kominek, to znaczy mieć jego *money for nothing and chicks for free*, kasę za nicnierobienie, bo czy blogowanie można nazwać prawdziwą pracą? Owszem (jeszcze do tego wrócę), ale inaczej to wyglądało w fantazjach młodych ludzi, liczących na to, że będą uprawiać hobby i jeszcze dostawać za to kasę. Pisali więc wulgarne wpisy jak ich idol, ale sukces nie chciał nadejść. To jak gra w *Monopoly* – żeby jeden mógł wygrać, wszyscy muszą przegrać. Nic dziwnego, że po latach porażek powstała cała kultura celebrująca przegryw. Z niszowych forów i zamkniętych grup na Facebooku powoli przesączyła się do mainstreamu. Mniej lub bardziej zmyślone historie z życia, empatyczne memy o „życiowych" sytuacjach, sieciowe komiksy eksplorujące marne żywoty millenialsów, którzy nawet nie mają złudzeń, że mogą marzyć – wszystko było odpowiedzią na kolorowy świat z TVN-u, trenerów rozwoju osobistego i piękne żywoty influencerów.

Słodki blog Kasi Tusk *Make Life Easier* dostał swój złośliwy cień – *Make Life Harder*. Kontrą dla telewizyjnego programu *Perfekcyjna pani domu*, w której celebrytka białą rękawiczką sprawdza kurz na półkach, stał się blog i fanpage *Chujowa pani domu*. W reakcji na propagandę kapitalistycznego sukcesu, kult selfmademanów i magazyny o treningu

osobistym powstał facebookowy *Magazyn Porażka*. „Historie sukcesu", które uwielbiają media głównego nurtu („założył start-up!", „rzucił pracę w korpo i podróżuje po świecie") zostały w nim zastąpione przez historie porażek. Opowieści o ludziach, którzy nie znaleźli pracy mimo wykształcenia, utkwili na alienujących stanowiskach nieodpowiadających ich marzeniom i aspiracjom, doświadczają pracy prekarnej i tak dalej. Co ciekawe, wszystkie te kroniki porażek okazały się sukcesami. *Make Life Harder* stał się dla swoich twórców, Rafała Żabińskiego i Jakobe Mansztajna, przepustką do satyrycznego programu w internetowej telewizji, *Chujowa pani domu* Magdaleny Kostyszyn po lekkiej cenzurze tytułu wyszła w formie książki. A prowadzący *Magazyn Porażka* Kamil Fejfer wydał reportaż o zawodach zawodowych *Zawód*.

Ale to wszystko są małe miki, jeśli porównać te kariery do żywota na przykład Kuby Wojewódzkiego, przedstawiającego się jako Król TVN-u. Telewizja wciąż rządzi – internet jest krainą, do której trafiają telewizyjni banici. Jak Mariusz Max Kolonko, kiedyś celebrycki dziennikarz i amerykański korespondent TVP i TVN-u, który w 2012 roku przeprowadził się na własny kanał na YouTubie *Mówię jak jest*. Nadawany z udającego telewizyjne studio schowka na szczotki (lub innego małego pomieszczenia) program cieszy się powodzeniem wśród zorientowanej na prawo młodzieży, kontestatorów politycznej poprawności i koneserów fake newsów.

Nowe idolki

Porażką zakończyła się kariera Tron Guya. W 2011 roku Jay Maynard bez powodzenia próbował wykorzystać resztki sławy, startując w *show* telewizyjnym *America's Got Talent*. Samo bycie internetowym memem nie wystarczyło, by przekonać do siebie jurorów, i nie przeszedł rundy kwalifikacyjnej. Tyle zostało z kariery jednego z pierwszych internetowych idoli. Może gdyby umiał śpiewać, byłoby inaczej – stałby się bohaterem jednego z licznych artykułów typu: *9 gwiazd muzyki, które odkryto na YouTubie*, *25 celebrytów, którzy na YouTubie zdobyli sławę i bogactwo* czy

12 artystek i artystów, którzy zaczynali na YouTubie. Jednym z takich nowszych odkryć jest zespół Tulia – cztery pochodzące ze Szczecina dziewczyny w ludowych strojach, które w 2018 roku podbiły internet folkowym coverem *Enjoy the Silence* grupy Depeche Mode, a rok później reprezentowały Polskę w 64 Konkursie Piosenki Eurowizji.

Największym nazwiskiem zdobiącym te wszystkie listy sław odkrytych w necie jest urodzony w 1994 roku Kanadyjczyk Justin Bieber. Jako nastolatek wrzucał do internetu filmiki, na których śpiewał covery piosenek. Obejrzał je łowca talentów – i bam, w 2008 roku śliczny chłopak miał już podpisany równie śliczny kontrakt. Dziś na koncie ma cztery płyty, niezliczone skandale, jakieś 265 milionów dolarów i miriady fanek. Oraz sporo hejterów. Ale kto ich nie ma? Dziś możesz być sieciowym fenomenem z milionami odsłon na YouTubie, a jutro armie nienawistników będą wieszać na tobie psy. Pod koniec 2011 roku taki los stał się udziałem piosenkarki Lany Del Rey – jej klimatyczny singiel *Video Games* z nasyconym nostalgicznymi obrazkami teledyskiem bił rekordy popularności. Po jakimś czasie okazało się, że intrygujący image Lany (łącznie z jej zmysłowymi ustami) został wykreowany przez sztab specjalistów, przez co wielu dotychczasowych fanów piosenkarki poczuło się oszukanych i się oburzyło. Nie na długo jednak – kariera Lany rozwijała się dalej bez problemów. To, co wydaje mi się w jej sprawie najciekawsze, to próba użycia sieci jako narzędzia do nadania sobie autentyczności. A przecież to ostatnie miejsce na świecie, gdzie może zdarzyć się coś prawdziwego!

Przeciwieństwem Lany Del Rey jest inna wokalistka, Poppy. Platynowa blondynka o wielkich oczach i nieokreślonym, ale z pewnością młodym wieku, jest piosenkarką. Pochodzi z Nashville, przeprowadziła się do Los Angeles i wydała kilka singli i dwa albumy. Ale to nie energiczna muzyka w stylu pop, punk i ska (oraz piosenka o miłości do laptopa) zwraca uwagę internautów, tylko długa seria filmików, trwających zwykle około minuty, na których Poppy robi różne rzeczy. Na pierwszym z nich, zatytułowanym *Poppy Eats Cotton Candy* zjada watę cukrową, tak jak Andy Warhol zjadł

kiedyś przed kamerą hamburgera. Został opublikowany na youtubowym kanale Poppy w grudniu 2014 roku, od tego czasu wyświetlono go półtora miliona razy. I chociaż bez trudu można wyguglać zarówno to, kto stoi za tym projektem (producent Titanic Sinclair), jak i to, kto wcielił się w Poppy (Moriah Pereira, jak wynika ze śledztwa magazynu „Wired"), to naprawdę nie ma to znaczenia. Poppy zachwyca swoją sztucznością – w świecie, gdzie każdy udaje kogoś innego, niż jest w rzeczywistości, taki ostentacyjny fejk okazuje się najwyższą formą szczerości: wszyscy kłamią, ale tylko Poppy się z tym nie kryje. Może z tego samego powodu popularnością cieszy się japońska wirtualna idolka Hatsune Miku, która śpiewa komputerowym głosem oprogramowania Vocaloid i wygląda, jakby uciekła z jakiegoś anime. Polskim tajemniczym dziwadełkiem, które zyskało popularność na YouTubie, była Kraina Grzybów. Pół świata dumało, o co chodzi w utrzymanych w klimacie – jak ujął magazyn „Vice" – „osiedlowej kablówki" filmikach, aż okazało się, że to multimedialny projekt artystyczny Wiktora Striboga.

Czasem internetowa sława nieoczekiwanie wyciąga jakiś dawny przebój. Na przykład memem stała się piosenka *Never Gonna Give You Up* Ricka Astleya (wklejana dla beki), *Plastic Love* Marii Takeuchi (wypromowany przypadkowo przez algorytmy polecające YouTube'a), *Africa* Toto (również w coverze grupy Weezer, znanej z tego, że jej teledysk *Buddy Holly* był dołączany do Windowsa 95) czy – z polskiego podwórka – niezwykle wpadający w ucho przebój *Lubelski full* nieistniejącego już zespołu Primo. Kuriozum w wersji retro, daleki przodek Krainy Grzybów, tylko na serio.

Prawdziwy internetowy hit można poznać po tym, że przekracza granicę sieci. Wiedziałem o istnieniu Gracjana Roztockiego, dziwacznie ubierającego się mężczyzny śpiewającego równie dziwaczne piosenki, ale starannie omijałem jego produkcje. Ale i tak dotarł do mnie ze swoim przekazem, gdy pewnego słonecznego dnia usłyszałem dzieciaki grające w piłkę na pobliskim trawniku. Gdy jeden z chłopców ostrzegł drugiego przed psią kupą, ten zareagował jak automat, śpiewając: „kupę sobie strzelę z rana". Zaintrygowany sprawdziłem, co to za hicior. Google odesłał mnie

na YouTube, na kanał Gracjana. Opublikowana w 2010 roku piosenka pod tytułem *Kupa* miała ponad dziesięć milionów wyświetleń. Ale cóż znaczą te liczby wobec faktu, że śpiewają ją podwórka?[5]

Gospodarka oparta na psach-pająkach

Najbardziej kuriozalną rzeczą, jaką widziałem w 2014 roku, była okładka magazynu „Forbes". Widniał na niej młody człowiek w lazurowym T-shircie, z brodą zaplecioną w warkoczyk i włosami zebranymi w sklejony żelem czubek (po tym poznałem, że człowiek jest młody). Na rękach trzymał czarnego psa. „Sylwester Wardęga. 100 mln WYŚWIETLEŃ na YouTube", informował wielki napis, pod spodem zaś znajdowała się prognoza (a może groźba?): „za kilka lat gwiazdy internetu zabiją telewizję, jaką znamy". Wardęga to Kominek epoki wideo – rzeszę fanów zdobył nie dzięki wulgarnym i silącym się na kontrowersje wpisom, ale tak zwanym śmiesznym filmikom, na których między innymi robi sobie jaja z policjantów. Do maja 2018 roku jego kanał był najpopularniejszym polskim kanałem na YouTubie, o czym można dowiedzieć się z *Wikipedii*. Hasło założono – a tym samym uznano go za osobę „encyklopedyczną", o nieprzeciętnych dokonaniach („Nie są encyklopedyczne […] biogramy osób o przeciętnych dokonaniach"[6]) – po tym, jak odniósł międzynarodowy sukces za sprawą filmu *Mutant Giant Spider Dog*. Utrzymany w stylu „ukrytej kamery" filmik pokazuje, jak pies Chica przebrany za pająka straszy przypadkowych przechodniów. Sukces Wardęgi wprawił polskie media w amok, jak każdy sukces Polaka w historii. Stąd okładka „Forbesa" i pomysły liberalnych publicystów stawiających youtubera za przykład – oto można dorobić się na produkcji memów! Nowoczesna, innowacyjna gospodarka oparta na psach-pająkach!

To wszystko straszne bzdury. Po pierwsze, nie da się wyżyć z wyświetleń filmów i emitowanych przy nich reklam. Należący do Google'a serwis YouTube jest jak kasyno – nie dość, że sukces jest dziełem przypadku (i pokrętnych algorytmów), to zarabia głównie korporacja.

Zasada długiego ogona – czerpania zysków z wielu niewielkich niszy – która sprawdza się w przypadku Amazona, działa również w przypadku YouTube’a.

Youtuberzy – nie zmieniło się tu wiele od czasów Kominka – kasę robią, wchodząc w kontrakty reklamowe, łapiąc fuchy (jak nakręcenie filmiku dla producenta telefonów), zbierając pieniądze od użytkowników w serwisach takich jak Patronite, prowadząc sklepiki z koszulkami i kubkami, a czasem wydając książki, które również pełnią funkcję gadżetu-pamiątki. Mało kto może się pochwalić tyloma wyświetleniami co topowi youtuberzy. Bycie profesjonalnym internetowym idolem to po prostu ciężka praca, w dodatku zupełnie prekarna, pozbawiona jakichkolwiek zabezpieczeń. Użytkownik w starciu z korporacją nie ma praktycznie nic do gadania – gdy jego konto zostanie zawieszone za jakieś przewiny, gdy przestanie pojawiać się w wyszukiwaniach, gdy algorytm polecający filmiki zacznie go ignorować.

W najgorszej sytuacji są streamerzy, czyli ludzie nadający przekaz na żywo. Czas potrzebny na przygotowanie wpisu czy nagranie filmiku zależy od sprawności twórcy, ale urządzający na przykład pokazy grania w gry w serwisie Twitch działają w czasie rzeczywistym. Coś, co zaczynało się jako niegroźne hobby, po przejściu na zawodowstwo zamienia się w niewolnictwo – nie ma czasu na normalne życie. Fani domagają się nieustannego dostarczania treści – kto nie dostarcza, przestaje być obserwowany. W czasach blogowych jeśli ktoś długo nie publikował notek, miał szansę, żeby wylecieć z blogorolek znajomych – ale działo się to zwykle po kilku tygodniach czy wręcz miesiącach. W przypadku Twitcha chodzi o dni – widzowie są uzależnieni, twórcy nie mają wyjścia. Niektórzy z nich, na przykład po założeniu rodziny, przenieśli się na nagrywanie filmów na YouTube, bo zwyczajnie przestali sobie radzić.

Po raz kolejny widać, że wbrew pozorom internet jest prawdziwym światem, nawet jeśli czasem wydaje się dziwaczny. Nie zasypuje podziałów klasowych, ale je utrwala i pogłębia. Sławni i bogaci stają się coraz sławniejsi i bogatsi, czasem komuś się uda załapać na obiecane przez Andy’ego Warhola piętnaście kilobajtów sławy, ale reszta po prostu ciężko

tyra – w warunkach bliskich dziewiętnastowiecznemu kapitalizmowi, zanim dzięki ruchom socjalistycznym uregulowano rynek pracy.

Polandball w wielkim świecie

> Nie odgrywało najmniejszej roli to, że ktoś jest w Sydney, inny w Dublinie, a jeszcze inny niemal za rogiem – w Krakowie lub Gdańsku. To chyba było najbardziej kultowe w Internecie. Wszystko wydawało się za rogiem.
>
> Janusz L. Wiśniewski, *S@motność w sieci*

Łatwo się dziś zapomina o tych wszystkich niedogodnościach związanych z faktem, że kiedyś Polska nie należała do Unii Europejskiej czy strefy Schengen. Na szczęście telewizja satelitarna budowała elektroniczne mosty nad wciąż podzielonym kontynentem. To MTV Europe sprawiła, że naprawdę stałem się Europejczykiem. Nie musiałem być tylko Polakiem skazanym na *Muzyczną Jedynkę*! Nie musiałem – jeśli nie chciałem – słuchać tych wszystkich piosenek o muchach i że jakiś ptak rzucił cień (jeśli ktoś nie wie, o jakie piosenki chodzi, niech się cieszy z tej niewiedzy).

Nagle świat stał się taki mały – przynajmniej ten elektroniczny. Chociaż zniknęła żelazna kurtyna, wciąż bardzo czuło się podział na Europę Wschodnią i Zachodnią. Kiedy byłem w liceum, przyjechali do nas niemieccy uczniowie na wymianę. Byli bardzo zdziwieni, że gramy w te same gry komputerowe. Internet pozwalał na jeszcze większe odcięcie się od swojego miejsca zamieszkania. World Wide Web, ogólnoświatowa rozległa sieć, była stworzona do tego, żeby surfować po zagranicznych stronach.

Okazały się one azylem w czasach narodowych histerii pompowanych przez media, takich jak żałoba po śmierci Jana Pawła II. Wszystkie polskie dzienniki, telewizje („Na Polsacie zachodzi małe czarne słoneczko” – śpiewał później CKOD) i portale zmieniły się w kondukt żałobny, wypełniając się treściami o życiu, śmierci i dziedzictwie Karola Wojtyły.

Tymczasem w światowej sieci panował spokój. Użytkownicy 4chana przywitali wiadomość o śmierci JP2 tak, jak reagowali na wszystko – niesmacznymi fotomontażami, daleką zapowiedzią wspomnianych już cenzopapów, memów popularnych wśród wychowanych w kulcie wielkiego Polaka gimnazjalistów. Wątek, jak wszystko na 4chanie, był aktywny przez kilkadziesiąt minut, a potem zniknął w cyfrowym niebycie. Życie toczyło się jak wcześniej. Mogłem się wylogować z Polski. Emigracja bez ruszania się z miejsca.

Planeta Netflix

Ta „emigracja bez ruszania się z miejsca" przybierała czasem komiczne formy. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych wśród polskich fanów anime gruchnęła hiobowa wieść – emisja serialu *Sailor Moon*, czyli słynna *Czarodziejka z Księżyca*, zostanie przerwana w połowie! Podpisano petycje, przekazywano sobie wiadomości. Łańcuch mangowych serduszek. Na nic się nie zdała ta ofiara polskich *otaku*[7] – akcja Save Our Sailors nie roztopiła zimnych serc telewizyjnych włodarzy i biedne amerykańskie (!) dzieci nie mogły obejrzeć do końca przygód dzielnej magicznej wojowniczki o miłość i sprawiedliwość. W przeciwieństwie do polskich dzieci, którym Polsat serial pokazał do końca, i to dwa razy. Ale przez chwilę wszyscy byliśmy Amerykanami, przejęci amerykańskimi problemami – co osobiście wydaje mi się dodatkowo ironiczne: zainteresowałem się japońską popkulturą, bo nużyła mnie dominacja kultury amerykańskiej.

Polskie nastolatki i studenci walczący o prawo amerykańskich kolegów do oglądania japońskiej kreskówki mogą wydawać się zabawni (no i faktycznie są), ale to ilustracja większego zjawiska. Internet to Ameryka i wszyscy w niej żyjemy. I nie tylko dlatego, że korporacje, które kształtują cyfrowy świat, pochodzą zza oceanu. Z dzieciństwa pamiętam termin „gwiezdne wojny", który słyszałem w telewizji na przemian z „wyścig zbrojeń". Ten drugi wyobrażałem sobie na kształt jakichś zawodów

sportowych, ten pierwszy nie miał nic wspólnego z filmem George'a Lucasa, chociaż był nim zainspirowany. To pomysł prezydenta Ronalda Reagana – byłego aktora westernowego, który nigdy nie przestał żyć kinem – aby umieścić w kosmosie działa laserowe. W wypadku nuklearnego ataku ZSRR owe lasery miały strącać radzieckie pociski balistyczne. Dziś już wiem, że prawdziwe gwiezdne wojny odbyły się za pomocą telewizji satelitarnej. Nie trzeba było do nikogo strzelać laserami, wystarczyło pokazać filmy o samochodach i reklamy Coca-Coli, a ZSRR upadło z zazdrości. Polacy śnili ten amerykański sen od lat, oglądając USA w kinie i telewizji. Ale o ile wcześniej potrafiliśmy mieć jeszcze jakieś inne marzenia (film *300 mil do nieba* opowiada o ucieczce chłopców z PRL-u do Szwecji), to po jakimś czasie zostały one zupełnie skolonizowane przez Hollywood.

Polscy twórcy na początku lat dziewięćdziesiątych chcieli kręcić filmy jak w Ameryce, ale wychodziły im przaśne podróbki. Dziś robią seriale przypominające amerykańskie, wprzęgnięci w globalny system rozrywki. Jak to działa? Na przykład internetowy serwis Netflix ma w ofercie pozycje z całego świata, a także podejmuje współpracę z lokalnymi twórcami. Pierwszym polskim serialem z Netflixa był *1983*, wyreżyserowany między innymi przez Agnieszkę Holland. Scenariusz tej opowieści o alternatywnej historii Polski, w której nie upadł komunizm, wyszedł jednak spod ręki Amerykanina. Nieścisłości w portretowanym PRL-u z tytułowego roku 1983 były wyraźne dla starszych polskich widzów, ale tak naprawdę nie miały znaczenia. Nie tylko dlatego, że pokolenie subskrybujących Netflix millenialsów nie pamięta poprzedniego systemu, ale i dlatego, że był to produkt przeznaczony na globalny rynek. Polska miała pełnić tylko funkcję egzotycznej dekoracji.

„Egzotyczny". Nie jest to słowo, które kojarzy mi się z Polską, ale nie kojarzy mi się także z Wielką Brytanią. Tymczasem niedawno byłem świadkiem facebookowej rozmowy na temat seriali. Brytyjski *The Misfits*, odcinkowa opowiastka o nastoletnich łobuzach, które przypadkiem zyskały supermoce, dostał „punkty za egzotykę". Londyn, oddalony od Warszawy

ledwo dwie godziny samolotem, jest w oczach konsumenta amerykańskich seriali „egzotyczny”. Może faktycznie jest. To dziwne miasto, z tymi swoimi wieżowcami, królową i ruchem lewostronnym. Nie tak wygląda Wielka Brytania na planecie Netflix. W wyprodukowanym przez serwis serialu *Sex Education* o szkolnej młodzieży przeżywającej męki dorastania zastosowano ciekawy zabieg. Rzecz niby dzieje się w UK i tam została nakręcona, jednak liceum nie przypomina tych znanych koneserom brytyjskich seriali. Wprawdzie obowiązująca waluta to funty, ale młodzież mówi wyraźnie, nie nosi szkolnych mundurków, a sama szkoła wygląda jak typowa *high school*. Brakuje tylko powiewającego gwieździstego sztandaru.

Wirtualny świat, w którym wszystko wygląda jak Ameryka. Ale właśnie na przykładzie Netflixa i podobnych serwisów widać najlepiej, że internet nie połączył świata, tylko podzielił go w nowy sposób.

Cyfrowe granice

Pierwszą granicą był i wciąż pozostaje język. To, że mogłem uciec sobie z Polski w inne rejony sieci, że na Twitterze mogę śledzić ulubionych kanadyjskich pisarzy, a nie przekomarzanie polskich polityków i publicystów, wynika z tego, że znam angielski – ze szkoły i z MTV. Mogę zatem korzystać z anglojęzycznych serwisów informacyjnych i rozrywkowych, spędzać czas na zagranicznych forach.

Oczywiście wiele miejsc wciąż pozostaje dla mnie zamkniętych. Moja skromna znajomość japońskiego powoduje, że do oglądania anime potrzebuję zachodnich serwisów, takich jak Crunchyroll. Na Twitterze śledzę ulubionych twórców – głównie oglądam wrzucane przez nich szkice i zdjęcia, czasem pomagam sobie Tłumaczem Google’a. To nieprawdopodobne, jak automatyczne translatory rozwinęły się od czasów aplikacji Babel Fish oferowanej przez zapomnianą dziś wyszukiwarkę AltaVista. Jej nazwa – Ryba Babel – nawiązywała do gadżetu z prozy Douglasa Adamsa, pozwalającego na telepatyczne zrozumienie wszystkich

języków świata (i kosmosu). Odwieczne marzenie fantastów o uniwersalnym tłumaczu nie zostało jednak jeszcze spełnione – zgadzała się jedynie nazwa, Babel Fish była bardziej ciekawostką niż użytecznym narzędziem. Dziś z usług automatycznych translatorów korzystają oszczędzające na żywych tłumaczach korporacje. W taki sposób jest przetłumaczona witryna niemieckiej wersji sklepu Amazon, oferująca sprzedaż do Polski.

Język określa świadomość. Angielski stał się dla użytkowników z krajów peryferyjnych domyślnym językiem informatyki – w latach osiemdziesiątych komputery sprowadzane prywatnie do Polski nie miały nawet polskich znaków diakrytycznych. Artefaktem tych czasów jest tak zwana klawiatura programisty, na której „ą” nie jest osobnym klawiszem, jak na maszynach do pisania. Ustalenie standardu kodowania polskich znaków trwało aż do XXI wieku. Porządek zapanował po wprowadzeniu uniwersalnego standardu UTF, w niepamięć odeszły konflikty z usenetu, gdzie niedoświadczeni użytkownicy korzystali z polskich liter zakodowanych w domyślnym dla Windows CP-1250 zamiast w przyjętym ISO 8859-2.

Początkowo język stanowił też naturalną zaporę antypiracką. Ściągnięcie z torrentów serialu nic nie dawało, jeśli się nie rozumiało, o czym w nim rozmawiają. W odpowiedzi na zapotrzebowanie miłośników darmowych treści powstały serwisy z napisami (ku utrapieniu polskich dystrybutorów), z których można było pobrać przetłumaczone amatorsko dialogi z filmów i seriali. Znów – nic nowego, w epoce VHS i telewizji satelitarnej podczas kopiowania taśm amatorsko dogrywano lektora. Dziś pirackiego lektora nagrywa się, korzystając z napisów i syntezatora mowy.

Oprócz naturalnych barier powstały sztuczne. Sieci korporacyjne mogą sięgać gwiazd, ale samym korporacjom zależy na pokrojeniu świata na łatwe do zarządzania kawałki. Zaczęło się od wprowadzenia regionów DVD (i nagle Polska okazała się sąsiadem Japonii), a skończyło na komunikatach „Ten film nie jest dostępny w twoim kraju” w serwisie YouTube. Zarządzanie prawami autorskimi nie nadąża bowiem za dystrybucją treści.

Można, ale nie wolno. Zanim iTunes czy Netflix weszły na polski rynek, ich zdesperowani użytkownicy udawali, że mieszkają w USA, i oszukiwali blokady adresów, korzystając z serwerów VPN, wirtualnych tuneli pozwalających na teleportację do innego kraju. Trudno się im dziwić, gdy okazuje się, że oferta serwisów streamingowych różni się w zależności od miejsca, w którym są uruchomione, a biblioteka dostępnych treści stanowi ułamek bogactwa tej z Ameryki. Proceder fałszowania miejsca dostępu nazwano geopiractwem. Korporacje mają do niego różne podejście – ignorują go, kręcą nosami (i blokują przyłapanych użytkowników) albo przyjmują te wrzucane przez płot dolary.

Wspólny internet *de facto* nie istnieje. Chiny są ukryte za wielkim firewallem, z własnymi odpowiednikami światowych serwisów, co ma ułatwić rządową kontrolę nad przesyłanymi treściami. W Rosji jest to samo, choć z innych pobudek – ten wielki, samowystarczalny kulturowo kraj (rosyjskie stacje muzyczne są wręcz pełne rodzimych odpowiedników światowych gwiazd) ma też własne usługi sieciowe – własną wyszukiwarkę i serwisy społecznościowe. Gdzie w tym wszystkim Polska? Facebook pożarł lokalną Naszą Klasę (po tym, jak w 2007 roku jego interfejs został spolszczony), Twitter zabił Blipa, ale już serwis aukcyjny Allegro nie dał się globalnemu eBayowi, chociaż część klientów odpłynęła do chińskiego AliExpressu, gdzie towary można dostać taniej niż na Allegro, bo u źródła. Witryny pełne elektroniki, zabawek, ubrań i innych, często pirackich towarów kuszą atrakcyjnymi cenami. Nie przeszkadza nawet toporność serwisu ani bariery językowe – wszystkie treści zostały przełożone na polski przez automat.

Sto lat Polandballa

A po jakiemu pisać na Facebooku, gdzie można mieć znajomych z całego świata? Nieraz widziałem Polaków prowadzących ze sobą dialog po angielsku. Widziałem też, jak do rozmowy prowadzonej po polsku włączał

się obcokrajowiec wyposażony w Tłumacza Google'a. I chociaż tym tekstom daleko było do doskonałości, to szło się dogadać.

W anonimowych częściach internetu nikt nie wie, że jesteś Polką lub Polakiem, a miejsce zamieszkania zdradza najwyżej aktywność związana ze strefą czasową. Ale nie wszyscy chcą się ukrywać, zwłaszcza w czasach patriotycznego uniesienia. Pierwsze były pseudonimy graczy on-line – rodaków można było poznać po dodanych literkach PL. Trochę jak naklejki na samochodach, a trochę jak wczasowicze, którzy na *all-inclusive* jadą dumnie w czapce lub koszulce z napisem POLSKA. Czemu to służy? Może rozpoznaniu w tłumie, odnalezieniu kogoś, kto też włada tą naszą szumiącą mową – ale także manifestacji uczuć narodowych. Tak stało się w 2018 roku, gdy z okazji stulecia odzyskania niepodległości użytkownicy Twittera masowo dodawali sobie do nicków dwa emoji – małe obrazki przedstawiające liczbę 100 napisaną czerwonym flamastrem oraz polską flagę – tak jak dodaje się emoji dyni albo ducha na Halloween.

Co bardziej wzmożeni patrioci, zwłaszcza reprezentujący skrajną prawicę, polskimi barwami, hasłami i bannerami dekorowali sobie facebookowe tła i awatary, utrzymując je w estetyce „koszulek patriotycznych". Obok bieli i czerwieni dominowała czerń i stylistyka wojennego rozkładu, jak z gry komputerowej. „Żołnierze wyklęci", „Powstanie warszawskie", „Śmierć wrogom ojczyzny". Wystarczy jedno kliknięcie i od razu widać, z kim wdaliśmy się w internetową dyskusję. Często okazywało się wtedy, że ów użytkownik mieszkał gdzieś w Irlandii albo na Wyspach Brytyjskich. Rozwój internetu w Polsce zbiegł się z otwarciem unijnych granic. Dzięki możliwości utrzymywania kontaktów przez sieć z pozostawioną w ojczyźnie rodziną emigracja (raczej ta ekonomiczna niż obyczajowa) była znacznie znośniejsza. Przy okazji okazało się, że człowiek może wyjechać z Polski, ale Polska nie wyjedzie z człowieka. Emigranci wciąż śledzą wiadomości, pasjonują się polityką i wdają w spory, zwłaszcza kiedy czują się nieswojo w nowym miejscu zamieszkania. Można poczuć się lepiej, nosząc ubranie z patriotyczną grafiką albo pisząc na Facebooku o tym, jak okropnie jest być rodzicem

w Norwegii, a Szwecja to już właściwie nie istnieje. A może ten internetowy turbopatriotyzm to reakcja na otwierający się – wirtualnie i realnie – świat? Kultury peryferyjne czują się zagrożone i szukają sposobów na wyrażenie swojej odrębności. Pochodzący z takiej właśnie kultury – amerykańskich mormonów – pisarz *science fiction* Orson Scott Card opisał przyszłość, w której po upowszechnieniu się podróży międzygwiezdnych planety zostały skolonizowane przez narodowe monokultury. W *Mówcy umarłych* występuje na przykład planeta brazylijskich katolików. Może gdzieś jest planeta Polska? Taka kulista Polska. Polandball.

Internet to miejsce, w którym dominują śmieszki. Każda poważna sprawa zostanie przerobiona na lekceważący mem. Dumna Polska przyjęła postać kulfoniastego Polandballa. To koślawy rysunek przedstawiający piłeczkę w polskich barwach narodowych, tylko do góry nogami, gdyż nie jest zbyt lotna. Wraz z innymi kulkami narodowymi występuje w serii komiksów, w których zazwyczaj jest ofiarą – historii (wiadomo, z takimi sąsiadami!), kpin (wiadomo, z takimi sojusznikami!) i wrodzonej nieudolności (wiadomo!). Polandball narodził się w roku 2009 na jednym z międzynarodowych forów obrazkowych, gdzie ulubioną rozrywką pochodzących z różnych krajów użytkowników jest dokuczanie sobie nawzajem. Regularne są potyczki Japończyków i Koreańczyków, w których wychodzą lata uwikłania w historię, resentymentów, ale i współczesnych kompleksów dotyczących dominacji popkulturowej w regionie. Kulkę-Polskę można by uznać za coś w rodzaju *polish joke* przedstawiającego Polaków w niekorzystnym świetle, ale jest w niej coś ujmującego, co sprawia, że podoba się polskim internautom. Mimo niefartu jest zadziorna, nauczyła cały świat prapolskiego słowa „kurwa” i stała się – obok *Wiedźmina* – jednym z symboli Polski w internecie. I daleko jej do tego patriotyzmu w wydaniu nadętym. Mam wrażenie, że ta radosna karykatura zrobiła dla ocieplenia wizerunku Polski więcej niż sponsorowane przez rząd animowane filmiki przedstawiające historię naszego kraju w gorzkiej pigule wiecznego udręczenia.

Wojtyła, Wałęsa, Wiedźmin

Polandball kpi z polskiego pragnienia, żeby nas zauważono. Dobrze z tej narodowej potrzeby bycia łechtanym zdaje sobie sprawę Google, który na specjalne okazje przygotowuje wersje swojego logotypu (tak zwany doodle). Od kilku lat takim wyjątkowym obrazkiem – lub animacją – korporacja świętuje 11 listopada. Oprócz tego swoje doodle dostawali wielcy Polacy z okazji różnych rocznic (między innymi Stanisław Lem, Agnieszka Osiecka czy Tamara Łempicka), a także kibice na różne imprezy sportowe. Gdyby ktoś przegapił taki obrazek (dziś nie trzeba wchodzić na główną stronę Google'a, zapytania wpisuje się wprost do paska adresu przeglądarki internetowej), może mieć pewność, że napiszą o nim wszystkie polskojęzyczne portale, uwielbiające pisać o tym, że Polska została gdzieś zauważona, doceniona i tak dalej. O to, żeby nas zauważali i doceniali, miała zadbać założona w 2016 roku Polska Fundacja Narodowa. „Pragniemy promować nasze sukcesy w nauce, bogatą kulturę, wspaniałą historię i niepowtarzalną przyrodę. Taką misję ma Polska Fundacja Narodowa". Mimo potężnego budżetu (fundację finansowały spółki skarbu państwa) odbywało się to głównie przez wrzucanie memów-infografik na Twittera. Daleko było tym akcjom do spokojnej, rzeczowej i efektywnej działalności edukacyjnej, jaką na tym samym kanale prowadzi na przykład Muzeum Auschwitz.

Jak więc promować Polską gospodarkę i markę? Z zachłyśnięcia się sukcesem serii gier *The Witcher* na podstawie sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego zrodziła się idea kulturotechu – czyli mariażu kultury i techniki. Idea sama w sobie nie taka głupia. To, jak technika wsparta przez kulturę może wypromować kraj, można zaobserwować na przykładzie Japonii, która przez komiksy czy gry *science fiction* budowała swój wizerunek nowoczesnego, stojącego jedną nogą w przyszłości państwa, a jednocześnie sprzedawała elektronikę użytkową. Ale co ma na sprzedaż Polska? Na razie głównie gry komputerowe. Poza *Wiedźminem*, który kupił odbiorców między innymi odwołaniem się do egzotycznej, acz przystępnej

słowiańszczyzny, większość z tych produkcji jest jednak zupełnie „wynarodowiona”. Polskie gry zdobywają nagrody, przychylność krytyków i graczy, ale zwykle są homogenicznymi produkcjami na globalny rynek.

Pod hasłem „kulturotech” Allegro wspólnie z Platige Image wyprodukowało serię filmów Legendy Polskie, opowiadających polskie mity (na przykład Pan Twardowski czy Smok Wawelski) w nowoczesnej oprawie kina *science fiction*. Przyjęły się głównie na rodzimym rynku. Polandball to także symbol bańki, w której zamknięci są Polacy. Czytając wiadomości na Onecie czy Gazecie, spodziewamy się oczywiście polonocentryzmu, ale z takim samym przykrawaniem treści pod użytkownika z konkretnego miejsca na ziemi mamy do czynienia na serwisach międzynarodowych, Google’u czy YouTubie. Ten ostatni na powitanie pokazuje filmiki najpopularniejsze w naszym pięknym kraju. Jeśli się nie zwraca uwagi na regionalizację, można odnieść złudne wrażenie, że ktoś Legendy Polskie oglądał poza Polską. W serwisie IMDB znalazłem pojedyncze (i niezbyt entuzjastyczne) recenzje zagranicznych odbiorców, ale trafiłem też na Polaków, którzy na własną rękę próbowali tymi filmami zainteresować na przykład użytkowników serwisu Imgur. Takich oddolnych działań jest więcej – na przykład edycja polskich haseł w obcojęzycznych wersjach *Wikipedii*. To skoordynowana akcja, prowadzona przez ponad stu pięćdziesięciu użytkowników skupionych w inicjatywie WikiProject Poland.

Tymczasem *Wiedźmin* dołączył do wielkiej rodziny Netflixa, który zajął się produkcją serialu na podstawie książek Sapkowskiego. Jednym z producentów jest Tomasz Bagiński, (stojący między innymi za Legendami Polskimi), ale serial tworzy amerykanka Lauren Schmidt Hissrich, tytułową rolę gra zaś Henry Cavill, znany z roli Supermana. Casting do serialu wzbudził wiele emocji, zwłaszcza gdy jesienią 2018 roku wyciekła notatka, z której wywiedziono, że Ciri, jedna z kluczowych bohaterek, ma być czarnoskóra. Oburzyło to niektórych polskich fanów, którzy posunęli się do twitterowych ataków na Hissrich. Pod ich wpływem scenarzystka,

wcześniej odpowiadająca cierpliwie na różne fanowskie męczenie buły, zrobiła sobie wakacje od internetu. Typowy Polandball.

Tak było: Aniki

Prasowe notki były lakoniczne – 2 marca 2018 roku w wieku czterdziestu ośmiu lat w wypadku samochodowym zginął Billy Herrington, były gwiazdor gejowskich filmów pornograficznych. Wystąpił w kilkunastu filmach. Zdobył sławę w Japonii jako internetowy mem.

Jak się zostaje japońskim memem? Przypadkiem. I nie był to pierwszy taki przypadek w życiu Williama Glena Harolda Herringtona. Urodził się w 1969 roku w North Babylon w stanie Nowy Jork. Interesował się sztukami walki i zapasami. Ale gdy skończył szkołę średnią, został mężczyzną miesiąca magazynu „Playgirl". Przypadkiem. Zwycięską nagą fotkę zgłosiła do konkursu jego dziewczyna. Dostał pięćset dolarów, a dwa lata później fuchę jako model we francuskich kalendarzach erotycznych. Stamtąd trafił do filmu, gdzie grając w scenach homoseksualnych, odkrył swój biseksualizm. A potem, w XXI wieku, fragmenty jego filmu *Workout. Muscle Fantasies 3* pojawiły się w Japonii, gdzie trafiły na podatny grunt na przecięciu dwóch subkultur – *gachi muchi* (miłośników homoerotycznych komiksów o umięśnionych facetach) oraz MAD.

Zjawisko MAD sięga lat osiemdziesiątych (a według niektórych źródeł wręcz końca lat siedemdziesiątych) – tak nazywano kasety z szalonymi remiksami fragmentów dialogów, wiadomości, muzyki i temu podobnych. Wraz z rozwojem techniki pojawiły się produkcje wideo – przeróżne mash-upy teledysków i animacji (jedną z zabaw było zastępowanie czołówki anime scenami z innego tytułu). Eksplozja nastąpiła, gdy popularność zdobyły serwisy internetowe pozwalające na dzielenie się wideo, takie jak

Niconico, japoński odpowiednik YouTube’a. Wideośmieszkowanie weszło w erę trollingu – czy może być wdzięczniejszy temat niż drętwe sceny zawiązania akcji z filmu pornograficznego, w którym występują muskularni faceci? Filmiki oznaczano wprowadzającymi w błąd tagami, aby wpadali na nie przypadkowi widzowie (na Zachodzie podobną praktyką było wkręcanie w kliknięcie w teledysk Ricka Astleya).

Filmiki z Billem doczekały się wielu mash-upów, ścieżkę dialogową miksowano w piosenki w stylu eurobeat. Powstawały fanowskie komiksy i rysunki, które trafiały potem do kolejnych filmów. Anglojęzyczne dialogi przeszły przez japoński głuchy telefon i wróciły jako „szkoła filozoficzna” – trzy zasady starszego brata. Starszy brat, czyli Aniki – takim wyrażającym szacunek tytułem zaczęto określać Billa Herringtona. Tego samego słowa używają gangsterzy yakuza w stosunku do starszych kolegów. Słowo pojawia się też w tytule Cho Aniki – serii dziwacznych gier wideo, których bohaterami byli muskularni faceci walczący z inwazją z kosmosu.

Herrington swoją nieoczekiwaną sławę przyjął z uśmiechem. Zaakceptował przydomek Aniki i został idolem. W 2009 roku odwiedził Japonię po raz pierwszy. Na spotkanie w Akihabarze, kultowej dzielnicy *otaku*, przyszło dziesięć tysięcy osób. Good Smile Company wypuściła z tej okazji figurkę erotycznego wrestlera. Memy przesączyły się z internetu do komiksów i seriali animowanych. Aktor wielokrotnie chwalił pomysłowość swoich fanów. Cyfrowe ślady wskazują na to, że był po prostu miłym facetem. Był zaangażowany w promocję chińskiej gry *Fantasy All Stars*, w której Aniki jest jedną z postaci, w jakie mogą wcielać się gracze toczący bitwy on-line.

Billy Herrington umarł, ale Aniki będzie żył wiecznie w internetowych memach. W serwisie YouTube można znaleźć krótki filmik z 2009 roku, odtworzony już ponad sześć milionów razy. To animacja przedstawiająca wariacki pościg – górską serpentyną ściga się walec drogowy i Aniki (jadący na motorze zrobionym ze swojego klona). Całość jest piętrową parodią utkaną z memów, które łatwo rozpoznają bywalcy sieciowych

zakamarków. Amerykański aktor porno, włoska muzyka taneczna, japońskie animacje i wirtualna idolka. Niezwykły tygiel kulturowy, w którym wszystko krąży, miesza się i remiksuje, ponad granicami i kulturami. Czegoś takiego nie przewidzieli cyberpunkowi pisarze – w *Idoru* z 1996 William Gibson był wciąż szczerze przejęty istnieniem słowa *otaku*.

Część 2

Prawdziwe życia

Wszyscy wiedzą, że jesteś psem

W internecie nikt nie wie, że jesteś psem.

Peter Steiner, podpis do rysunku w magazynie „The New Yorker”

Nazywam się Michał Radomił Wiśniewski, ale nie zawsze byłem znany jako Michał Radomił Wiśniewski. Przez pierwsze dwadzieścia lat życia wystarczało, że się przedstawiałem jako Michał Wiśniewski; najbliższy znany mi Michał Wiśniewski, zresztą mój kuzyn, mieszkał trzysta kilometrów dalej. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych zacząłem a) używać internetu b) pisać o anime do magazynu „Kawaii”. „Kawaii” kulturowo wywodziło się z pism o grach komputerowych, gdzie panowały luzacka atmosfera i zwyczaj podpisywania się pseudonimami. Wzięło się to chyba jeszcze z „Bajtka”, gdzie „poważne” artykuły o komputerach znakowano nazwiskami, a te niepoważne, o grach – ksywkami. Zacząłem więc używać – w „Kawaii” i w sieci – nicka. Znało mnie mnóstwo ludzi, ale mało który z nich wiedział, jak się naprawdę nazywam (i jak wyglądam). Byłem ciągiem liter „Shinno Michio”.

Potem trafiłem do usenetu, który był poważnym miejscem, gdzie poważni ludzie – dziennikarze, pisarki, doktoranci – dyskutowali o poważnych sprawach (czyli o *Łowcy androidów* i aborcji, a nie *Czarodziejce z Księżyca* i *Pokémonie*). Wielu z nich używało prawdziwych nazwisk, więc, żeby poczuć się poważniej, zacząłem podpisywać się nazwiskiem – i używać obu imion, żeby nie było wątpliwości, że chodzi właśnie o mnie. Było to zresztą bardzo szczęśliwe posunięcie – rok później eksplodowała kariera Ich Troje z charyzmatycznym i kontrowersyjnym liderem Michałem Wiśniewskim (wyszukiwarka Empiku myli nas do dziś).

Oddałem więc anonimowość za ułudę bycia poważanym. Potem – pisząc bloga – budowałem już swoją markę. Oczywiście, jak pokazywał przykład choćby blogera Kominka, który przemianował się później na influencera i coacha Jasona Hunta (chciałbym to zmyślać), prawdziwe nazwisko do budowy „brandu" nie jest wcale potrzebne. Wręcz przeciwnie, może przeszkadzać w prowadzeniu działalności, jeśli się na przykład pisze o polityce, jednocześnie będąc uwikłanym w lokalne zależności. Albo jeśli się jest sygnalistą. Albo pisze o sprawach związanych z mniejszościami seksualnymi. Powodów, żeby zachować anonimowość, jest bez liku.

Witajcie na Naszej Klasie

Anonimowy internet jest – lub raczej był – piękną utopią. Miejscem, gdzie – jak w cyberpunkowych fantazjach – liczyć się będzie tylko duch, nie ciało. W usenecie nikogo nie interesował ani wiek, ani płeć. Teoretycznie. Na początku mojej sieciowej działalności żyłem więc złudzeniem o końcu generacji. Publicyści i prasowi socjologowie co chwila próbowali zdefiniować nowe pokolenie. Od pomysłów niemądrych (kto dziś pamięta pokolenie Frugo?) po ciekawe (manifest *Generacja Nic* Kuby Wandachowicza), a ja zupełnie nie odnajdywałem siebie w tych opisach. Miałem wrażenie, że w 1989 roku naprawdę skończyła się historia: nie było już przełomowych wydarzeń, więc nie było wokół czego budować generacyjnej tożsamości. Dla Polaków ataki na World Trade Center z 11 września nie były takim wydarzeniem jak wprowadzenie stanu wojennego czy transformacja ustrojowa, a chociaż ich konsekwencje znacząco wpłynęły na świat i na nasz kraj, to była to raczej pełzająca przemiana w tle – to, co stało na widoku, wydarzyło się w telewizji i szybko okazało się kupką internetowych memów.

Nastąpił koniec generacji. Wszyscy byliśmy pokoleniem *otaku*, technicznymi fetyszystami. Ostatnim pokoleniem. Czułem, że w tym pięknie anonimowym internecie, którego struktura oparta była na fetyszach, czyli przedmiotach kultu i zainteresowań (jaskrawo reprezentowanych

przez usenetowe grupy dyskusyjne), przeżycie pokoleniowe przestało być związane z metryką.

Nie liczyło się to, co się robiło w 1989 roku, ale że słuchało się punka w wieku jedenastu lat. Albo że w młodości miało się romans z *Gwiezdnymi wojnami*. Doświadczeniem pokoleniowym nie było zburzenie muru berlińskiego, tylko zniszczenie Gwiazdy Śmierci przez Luke'a Skywalkera. Swobodny dostęp do kultury sprawił, że daty przestały mieć znaczenie. Zresztą nie tylko kultury – znałem przecież urodzonych po 1989 roku fanów polityki, którzy wciąż żyli podziałami ze stanu wojennego (jakby sami zbierali lanie od zomowców). Nieważna jest historia świata, ważna jest twoja historia. Tak sobie myślałem piętnaście lat temu, zanim przyszły sieci społecznościowe, Facebook i Nasza Klasa, które odbudowały konserwatywne hierarchie. Nie wyrugowały fetyszy, ale zmieniły grawitację: teraz w centrum znajdowało się „ja". W sieciach społecznościowych każdy wie, że jesteś psem, bo wypełniasz odpowiedni formularz.

Wypełnialiśmy więc te formularze, bo na początku media społecznościowe służyły odbudowie zerwanych więzi – Nasza Klasa, żerująca na nostalgii za dawnymi szkolnymi znajomościami i przyjaźniami, pozwoliła odnaleźć się po latach. Facebook czy Myspace łączyły nowych znajomych, pozwalając ich zbierać jak pokemony. Mało kto myślał, że będziemy towarem, że Facebook wprowadził tę sprzeczną z duchem dzikiego internetu politykę ujawniania tożsamości wcale nie dlatego, żeby uchronić nasze cyberspołeczności przed oszustami, ale żeby pokazać swoim klientom, że oferują autentyczny towar. Facebook jest dostawcą – dostarcza publiczność reklamodawcom. Dobry towar, prawdziwi ludzie, pan zobaczy, na dowód mamy nawet zdjęcia!

Każdy wie, że jesteś psem – i każdy wie, jak wyglądasz, bo wrzucasz selfie. Rewolucja w mediach społecznościowych nie byłaby możliwa bez rewolucji w sprzęcie. Smartfon iPhone jest o dwa lata starszy od przycisku „like" na Facebooku. Magiczne pudełka, łączące w sobie aparaty, przeglądarki internetowe i komunikatory zmieniły sposób, w jaki korzysta

się z sieci. Selfie, czyli autoportret. Przez wielu znienawidzone, uznane za narcystyczne narzędzie autokreacji. Ja uważam, że jest najczystszą (najszlachetniejszą) formą fotografii – jest w nie wbudowane przyzwolenie, podmiotowość i kontrola. To jestem ja i ja decyduję, w jaki sposób chcę się pokazać. Rzecz szczególnie ważna dla kobiet, które do tej pory były zwykle nie podmiotami, tylko obiektami fotografii. Zdjęcia stały się ważnym budulcem tożsamości. Fotki z koncertów, pamiątki z wakacji. Niegdyś służące do dręczenia krewnych i znajomych na pokazach slajdów, teraz stały się dowodem na istnienie w sferze *all-inclusive* średnioklasowego dostatku, chociaż niektórzy („bogate dzieciaki z Instagrama", medium opartego na samych zdjęciach) uciekali do strefy VIP, pozując z rzeczami niedostępnymi nawet dla zamożnej klasy średniej.

To my, boty

Anonimowość, której tak łatwo się pozbyliśmy, była jedną z wielkich zdobyczy internetu. Jego błogosławieństwem – i przekleństwem. Wzbudzała kontrowersje od samego początku (pamiętam spory toczone w usenecie jeszcze w latach dziewięćdziesiątych), ale na celowniku tradycyjnych mediów znalazła się dopiero, kiedy same zaczęły podbój internetu. W paradygmacie Web 2.0 oprócz profesjonalistów treści mieli dostarczać sami użytkownicy. Artykuły, na które w tradycyjnych mediach czytelnicy mogli odpowiadać, jedynie pisząc list do redakcji (a tam miał duże szanse trafić do redaktora Kosza), nagle zostały postawione pod pręgierz opinii publicznie wyrażanej w sekcji anonimowych komentarzy. Stało się to, co musiało się stać – dyskusje pod tekstami zostały zdominowane przez ludzi nieprzebierających w słowach, a dziennikarze mogli pisać kolejne teksty o „anonimowym chamstwie w sieci". Facebook niósł nadzieję na likwidację tego chamstwa. Ludzie są chamscy, bo są anonimowi? Wystarczy więc domagać się logowania, występowania pod prawdziwym nazwiskiem. I co się okazało? Rewolucja Fejsa zniosła anonimowość, ale chamstwo zostało. Ludzie wcale nie mieli problemu,

żeby podpisywać się pod tymi wszystkimi nienawistnymi rzeczami własnym nazwiskiem. Ale Facebook nie zastąpił jeszcze (na szczęście) całego internetu, który wciąż jest pełen miejsc, gdzie można pozostać anonimowym – czy też raczej mieć złudzenie anonimowości.

Bronią w internetowych wojnach stał się doxxing, czyli akt ujawnienia czyjejś tożsamości, często połączony z publikacją adresu i danych kontaktowych. Używano go jeszcze w czasach usenetu, w latach dziewięćdziesiątych, jako ataku w co gorętszych dyskusjach. Ujawniania swojego prawdziwego nazwiska szczególnie nie cierpiał Arnold B., użytkownik słynący z wulgarnych i przemocowych wpisów – „przetwarzanie danych osobowych" stało się środowiskowym żartem. Hakerzy znani jako Anonymous, związani z forum obrazowym 4chan, są dziś głównie kojarzeni z rasistowskimi ruchami symbolizowanymi przez żabę Pepe. Nie zawsze tak było. Dekadę temu celami ich doxxerskich ataków byli nacjonaliści, tacy jak Hal Turner. Po tym, jak ujawnił numery złośliwych anonów, którzy dzwonili do jego audycji, hakerzy odpowiedzieli atakiem doxxingowym, ujawniając w sieci jego wszystkie dane. Kryjący się za maską komiksowego mściciela V internetowi bojownicy wytoczyli też wojnę scjentologii, organizując protesty – i ujawniając osobiste informacje członków tego Kościoła. W Polsce w podobny sposób zaatakowano lidera Ruchu Narodowego Przemysława Holochera. W 2013 portal WikiLeaks przy aplauzie Antify opublikował archiwum jego rozmów z facebookowego komunikatora. Sprawa wywołała duże kontrowersje – oprócz politycznych spraw Ruchu, przykładów antysemityzmu czy pomysłów na manipulację mediami przed planowanym Marszem Niepodległości do sieci trafiły także zapisy prywatnych konwersacji Holochera z żoną. Trudno traktować wyciąganie intymnych rozmów za ważne dla interesu społecznego.

Masową akcją niezbyt przemyślanego autodoxxingu była akcja #ToMyBoty, podczas której na Twitterze ujawniali się fani Prawa i Sprawiedliwości, żeby zaprzeczyć pogłoskom, że są tylko wykupionymi robotami. Cyberoptymiści podkreślali siłę internetu w walce z reżymami, możliwość swobodnego wypowiadania się czy organizacji. Blogowa

eksplozja z poprzedniej dekady szybko zweryfikowała te mrzonki. Częściej niż prawdziwemu dziennikarstwu czy sygnalistom anonimowość służyła kłamcom i paranoikom. Symbolicznym zwieńczeniem cyfrowej rewolty jest prezydentura Trumpa, którego popularność zbudowały między innymi rozpowszechniające mocne, fałszywe informacje boty. Okazało się, że na przykład rosyjskie generatory fake newsów wspierają zachodnie ruchy antyszczepionkowe. Fałszywe konta są bolączką na Twitterze, gdzie praktycznie uniemożliwiają dyskusję – chociaż szczerze mówiąc, nie da się odróżnić darmowego fanatyka od opłacanego trolla[8].

Wypalić Klocucha

Kilka lat temu głośna stała się sprawa blogerki znanej pod pseudonimem Kataryna, znanej z „analiz”, czyli blogowych felietoników dotyczących bieżącej polityki. Sławę zyskała za czasów afery Rywina, do czego przyczyniło się lansowanie jej wpisów przez kuratorów serwisów Blox.pl i Gazeta.pl. Prawdziwą tożsamość Kataryny odkrył „Dziennik” – i zaproponował jej ujawnienie. Sprawa wzburzyła internautów, którzy zareagowali, jak mieli w zwyczaju – w niezbyt wyszukany sposób. Odpisał im redaktor Robert Krasowski, wskazując na różnicę między blogerstwem a dziennikarstwem.

> Mówicie, że nie mamy prawa ujawniać Kataryny. Otóż mamy, nie zrobiliśmy tego tylko dlatego, że nie chcieliśmy wystąpić w roli sojuszników władzy. Ale jeśli zechcemy, każdego możemy ujawnić. Jesteśmy dziennikarzami, a nie pluszowymi misiami, jak Wy. Mamy prawo wchodzić wszędzie tam, gdzie rozpościera się sfera publiczna. Bijecie we władzę, w opozycję, rozliczacie nas, analizujecie nawet nasze myśli i rzekomo brudne intencje. Piszecie, kto nam płaci i za co. Dlaczego nie możemy pogrzebać w Waszych życiorysach i sprawdzić, kto z kolei Wam płaci?[9]

Można zrozumieć, dlaczego dziennikarze chcieli odsłonić jedną z aktorek politycznej sceny. Ale dlaczego ktoś chciał ujawnić Klocucha, twórcę śmiesznych filmików i recenzji gier wideo? To youtuber, który

mieszka w części internetu, do której nie zaglądam i nie jestem w tym odosobniony (znajomy: „Jak moja dziewczyna to puszcza, to zakładam stopery i idę do kibla”). Postać kultowa – znienawidzona i kochana (ma nie tylko hasło w *Wikipedii*, ale własną *Wikię*, czyli całą encyklopedię poświęconą wyłącznie jego postaci i twórczości), głównie ze względu na niezwykłą personę, mieszającą infantylizm z charakterystycznym językiem. Jego specyficzne nagrania (recenzje gier, przeróbki filmów i piosenki) zdobyły uznanie również poza typową dla takich produkcji niszą. We wrześniu 2018 roku miała zaś odbyć się w Warszawie wystawa retrospektywna tego anonimowego Nikifora 2.0. Została jednak przełożona na październik – w komunikacie jej autorzy podali, że chodzi o względy bezpieczeństwa z powodu otrzymania (bliżej nieokreślonych) gróźb w internecie i rozmowie telefonicznej. W tym samym czasie gruchnęła wiadomość, że tożsamość Klocucha została odkryta. Poinformowały o tym nie tylko filmiki na youtubowych kanałach, ale i portale w rodzaju Wprost.pl. Nic chyba tak nie denerwuje internetowych hejterów jak złożenie dwóch rzeczy – anonimowości i sukcesu. A jeśli ktoś zbudował sukces właśnie na anonimowości, to czy można zniszczyć go lepiej niż przez ujawnienie? Trochę jak z maskami meksykańskich zapaśników – ujawnienie oznacza dyshonor, zdarta maska musi przejść na emeryturę.

Tak jak hakerzy z opowiadania Williama Gibsona *Wypalić Chrom* postanawiają załatwić tytułową internetową szychę, tak ktoś postanowił wypalić Klocucha. Kto stoi za akcją demaskacji? Trolle z serwisu Wykop oskarżały anonimów z polskiej mutacji 4chana (i *vice versa*). To dość typowe – w przeciwieństwie do prawdziwego terroryzmu w internetowych wybrykach chodzi o sianie zamętu, a nie o zdobywanie sławy; jedną z zasad działania łobuzów z 4chana było zwalanie wszystkiego na inne serwisy, takie jak forum eBaum’s World (kiedyś) i Reddit (dziś). Nie jest więc ważne, kto chciał zdemaskować Klocucha, ale dlaczego.

Sprawa może mieć jednak też drugie dno – mitologiczne. Komentarze pod demaskującymi filmikami pełne są dezaprobaty: zostawcie Klocucha w spokoju, nie chcemy wiedzieć, kim jest! „Urodzony za późno, żeby

odkrywać świat, urodzony za wcześnie, żeby odkrywać kosmos, urodzony akuratnie, żeby odkrywać memuchy” – głosi jeden z krążących po sieci obrazków. W świecie, w którym brakuje prawdziwych tajemnic, bo wszystko zostało już poznane, opisane i podpięte pod dwa kliki w Google’u, a nowe przestrzenie eksploracji są jeszcze poza zasięgiem, każda tajemnica jest na wagę złota. Klocuch jest tu jak czarnoksiężnik z krainy Oz i część jego fanów nie chce wiedzieć, co znajduje się za kotarą.

Pornozemsta

Ale inna część chce. Może faktycznie „tylko prawda jest ciekawa” – w wirtualnym świecie brakuje autentyzmu. Jak inaczej wytłumaczyć na przykład zainteresowanie, jakie swego czasu wzbudziły prywatne roznegliżowane fotki aktorek, które wyciekły do internetu? Nie mam wątpliwości – była to przemoc seksualna. Ale nurtuje mnie, dlaczego tak się stało. Chodziło o nienawiść do sławnych kobiet czy o coś innego? Dlaczego kogoś interesuje kilka niewyraźnych zdjęć z komórki, kiedy każdy fan masturbacji dwa linki dalej dostanie dowolny fetysz w HD i 3D? Bo może zerwać zasłonę, zajrzeć za kulisy? I może w tym przypadku chodzi nie tyle o sprowadzenie tych współczesnych boginek na ziemię, ile wręcz przeciwnie – o możliwość wspięcia się na chwileczkę na olimp, podejrzenia tego mitologicznego świata celebrytów z bliska? Nie, bez żartów, to po prostu smutni onaniści (weseli onaniści, którzy nie naruszają niczyjej prywatności, są w porządku).

W większości przypadków ujawniania czyjejś tożsamości w sieci nie chodzi o nic więcej niż przemoc. Kiedyś nienawistnicy krzywdzili głównie słownie, teraz znaleźli narzędzia, żeby wyrządzać bardziej realną krzywdę. W drugiej dekadzie XXI wieku plagą stało się tak zwane *revenge porn*, czyli pornozemsta. Pojawiły się wyspecjalizowane strony i fora, na których byli partnerzy publikowali nagie zdjęcia ofiar. Najpodlejsza forma fotografii, zupełne przeciwieństwo selfie. Uprzedmiotowienie, brak zgody, przemoc.

Często szło to w parze z doxxingiem. Powiązanie internetowego nicka (poza Facebookiem wciąż obowiązuje względna anonimowość) z prawdziwym nazwiskiem i adresem może mieć dla ofiary różne skutki – od problemów w miejscu pracy do umożliwienia ataków w realu (takie jak pogróżki, „żarty" z przysyłaniem niezamówionej pizzy czy swatting, czyli nasyłanie na ofiarę policji pod zmyślonym pretekstem). Często doxxing powiązany jest z outingiem, czyli ujawnianiem tożsamości seksualnej wbrew woli danej osoby.

Przykłady takich ataków można było zaobserwować w czasie afery #gamergate, która wybuchła w 2014 roku. Pod płaszczykiem walki „o etykę w dziennikarstwie growym", czyli rzekomej troski o przejrzystość w kontaktach między prasą a twórcami w branży gier wideo, doszło do zmasowanego internetowego ataku na kobiety. Jego pierwszą ofiarą była Zoë Quinn, autorka gry *Depression Quest*. Jej chłopak opublikował w sieci intymne szczegóły ich pożycia, a także przeróżne oskarżenia, które sprawiły, że znalazła się ona na celowniku trolli ze środowiska graczy komputerowych. Do znajomych Quinn zaczęły trafiać jej prywatne zdjęcia, dostawała też pogróżki. Później ofiarami podobnych ataków padło wiele innych kobiet, które gry tworzyły, pisały o nich – lub po prostu je lubiły.

Przestrogą dla potencjalnych internetowych wojowników niech będzie sprawa SexyCyborg. To pseudonim Naomi Wu, hakerki z Chin, która była bohaterką reportażu w portalu Vice. Mimo wcześniejszych ustaleń dziennikarz umieścił materiały na temat Wu, które mogły narazić ją na różne nieprzyjemności. Chociaż hakerka pokazuje się w filmach na YouTubie, to nie ujawnia w nich swoich poglądów czy spraw osobistych, niekoniecznie zgodnych z tym, co jest przyjęte w Chinach. Po nieudanych próbach załatwienia sprawy Naomi Wu z bezsilności odpowiedziała doxxingiem autora tekstu. Zemsta okazała się gorzka – reakcją portalu było doprowadzenie do blokady jej kont w serwisach, w których publikowała treści, a także w portalu zbiórkowym, przez co utraciła sponsorów i dochody. Samotny cyborg może wygrać z korporacją tylko w fantazji gry komputerowej.

Były też inne przypadki doxxingu „w dobrej wierze”, jak wtedy, gdy internetowi detektywi z Reddita próbowali odnaleźć sprawców zamachu podczas maratonu w Bostonie w 2013 roku. Detektywi amatorzy przeczesywali media społecznościowe, porównywali zdjęcia, wyszukiwali informacje. Szybko znaleźli winnych i jeszcze szybciej – bo internet to nie jest miejsce na czekanie i sprawdzanie faktów – opublikowali ich dane. Oczywiście okazało się, że kowboje klawiatury wskazywali niewinnych ludzi. Jak barwnie pokazał serial *Czarne lustro*, internetowa maszyna nienawiści kiedyś zmieli nas wszystkich, nawet jeśli nie prowadzimy popularnego kanału ze śmieszkowymi recenzjami na YouTubie.

Dzieci w sieci

Bo w życiu to jest tak, że raz biorą, a raz dają
Ale zgredzi to kompletnie już nic nie kumają.
Kazik, *Zgredzi*

Potrafię zrozumieć ludzi, którzy ze zgrozą patrzą na dzisiejsze dzieci i młodzież zanurzone w cyfrowym świecie. Wyrośli w innych czasach. W czasach, o których powstają popularne łańcuszki internetowe i przeklejane teksty (tak zwane pasty). Te z cyklu „my urodzeni w latach 60., 70., 80.”, nostalgiczne mempleksy zbudowane ze wspomnień, których nawet jeśli się nie miało, to przecież mogło się mieć.

My, roczniki wychowane przez ulicę, bez nadzoru, z połamanymi nogami, rozbitymi nosami, przysypane piaskiem na budowie, utopione w gliniance (to ja!), ciągane na sankach za dużymi fiatami. Nie było komórek – chyba że taka drewniana, w której zamykano krnąbrne dzieci, nie było ADHD ani dysleksji, tylko bicie (co miało pomóc w wyjściu na ludzi) i wyzywanie od debili; pedofilii też nie było, bo kto by wierzył gówniarzowi; słowem, jak to ujął w facebookowym wpisie Łukasz Najder: „My, urodzeni w przeszłości, z nostalgią wspominamy tamten czas. Nikt nie narzekał”. Ostatnio próbują się pod tę narrację „kiedyś to było, kurde” podczepiać roczniki dziewięćdziesiąte, ale bez przesady, to są ludzie wychowani na *Pokémonie* i *Dragon Ballu*, którzy życia uczyli się na forum Onetu, a nie na ławce przy osiedlowym śmietniku. Zróbcie sobie własną nostalgię, o późni millenialsi!

I teraz ci ocaleńcy z dzieciństwa w PRL-u i okresu transformacji patrzą ze zgrozą na małe cyborgi, które widują w tramwajach; piszą potem w mediach społecznościowych o tym, że widzieli, jak dziecko w wózku

ogląda film animowany na komórce. Koniec świata, sarkają z oburzenia, a potem z powrotem zanurzają się w mobilnym internecie. Ta dzisiejsza młodzież, nie? Nie wychodzi na podwórka, siedzi tylko z nosami w grach i dziwnych aplikacjach. Nie to, co my, urodzeni w przeszłości, dzieci ulicy i trzepaka. Tak, potrafię zrozumieć tych narzekających ludzi. Też zazdroszczę współczesnym dzieciakom, że mają te wszystkie fajne zabawki, o których my mogliśmy tylko pomarzyć. Że znają cały świat, kiedy my najwyżej znaliśmy własne podwórka. Rozumiem tych urodzonych w przeszłości, ale jeszcze lepiej rozumiem tych żyjących w przyszłości: jeśli uciekają do internetu, to zwykle dlatego, że nie mają dokąd pójść.

Jak tamagotchi

Zresztą jaki wybór ma ktoś, kto na Facebooka trafia, jeszcze zanim się urodzi? Nie zdążysz nawet wydać pierwszego krzyku, zaczerpnąć oddechu, a już jesteś w necie. Kupka pikseli prezentująca ultrasonograficzny cień kupki komórek wisi sobie w galerii twoich starych pół roku przed narodzinami. Nie wchodząc w bioetyczny spór, kiedy zaczyna się człowiek (cyberpunkowe mięso), łatwo powiedzieć, kiedy się zaczyna człowiek w internecie (postludzka informacja). Jedna rzecz, za którą jestem wdzięczny Facebookowi, to likwidacja znanych z forów sygnaturek – a wraz z nimi kultury suwaczków, uproszczonych kalendarzyków oczekiwania na wydarzenia takie jak ślub albo narodziny. Suwaczek ciążowy był zapowiedzią człowieka, ilustrowaną zabawnym obrazkiem komiksowego bobaska albo czegoś równie słodkiego.

Mieszkania nie wypełnia jeszcze tupot małych stóp, ale łącza są już pełne przedludzkich bitów. A gdy już nadejdzie ucieleśnienie (być może udokumentowane relacją na Snapchacie), cyfrowa wersja człowieka dostaje solidnego upgrade’u. Gdzieś tam w realu mięso płacze i sika w pieluchę, uczy się pełzać i łączyć dźwięki w sylaby, tymczasem informacja mówi od razu pełnymi zdaniami, może przywitać się ze światem chwilę po

urodzeniu. Zupełnie jak internetowy mem z lat dziewięćdziesiątych, renderowany bobas tańczący cha-chę (kto pamięta *Ally McBeal*?), tak informacja robi rzeczy, których mięso nie potrafi. Na szczęście minęła już moda na wstawianie sobie zdjęcia dziecka w awatarze (obecnie dominują dwugłowi, a czasem i trójgłowi użytkownicy); kiedy ustawiłem sobie jako zdjęcie profilowe fotkę pyzatego bohatera serialu *Dwóch i pół*, podejrzewano, że to mój syn.

My, urodzeni w przeszłości, pochodzimy z czasów analogowych. Moje dzieciństwo jest zapisane na kilku czarno-białych zdjęciach w albumie z zieloną okładką. Moja informacja jest *unplugged*, podzielenie się nią było aktem intymnym, przeglądaniem starych fotek z żoną: o zobacz, jaki był ze mnie bobas uroczy. Dzisiejsze nastolatki, dzieci rodziców podłączonych do sieci, całe życie śledzone przez obiektyw aparatu cyfrowego, nagle ze zdumieniem odkrywają, że od dawna istnieją w sieci. Ich zdjęcia wiszą w internetowych galeriach, historyjki i anegdoty o nich wypełniają blogi. Niektóre zostały memami, krążą po stronach ze śmiesznymi obrazkami (szczyt komizmu: dziecko, które robi sobie krzywdę) – żyjemy w świecie, w którym punkty w konkursie na ojca roku zdobywa się, przebierając dziecko za pokemona lub Yodę z *Gwiezdnych wojen*.

Zjawisko dzielenia się w sieci informacjami należącymi do dzieci zyskało nawet własną nazwę – sharenting. To zbitka słów *share* („dzielić”) i *parenting* („rodzicielstwo”). Parenting funkcjonuje zresztą w polskojęzycznym żargonie jako określanie blogów i serwisów poświęconych dzieciom. Czym się różni parenting od rodzicielstwa? To nie jest zwykłe posiadanie dziecka, to posiadanie opinii na temat tego, jak należy je wychować, i które kaszki (dziękujemy naszym sponsorom) są najlepsze. A także regularne zdawanie relacji z postępów i dzielenie się przemyśleniami na temat współczesnego świata (mój ulubiony wpis parentingowy to recenzja głośników Bluetooth – które są najlepsze dla dziecka? Dziękujemy naszym sponsorom!). I zdjęcia pociech jak z żurnala (lub wręcz przeciwnie). Parenting to profesjonalna wersja „blogującej mamy” – kogoś, kto po prostu chciał podzielić się doświadczeniem

z innymi rodzicami, szukając wsparcia w obliczu rozpadu więzi z reala, zwłaszcza w czasach migracji, czy to na Wyspy, czy to do stolicy. W obliczu braku babci, ciotek, kum, sąsiadów pozostaje skorzystać z sieci.

Nietrudno zrozumieć, skąd się bierze sharenting – ludzie są przyzwyczajeni do dzielenia się w necie szczegółami swojego życia. Naturalnie chcą więc opowiadać o tak wyjątkowym i zmieniającym codzienną grawitację wydarzeniu, jakim są narodziny (i wychowanie) dziecka. Mogę zrozumieć, ale nie podoba mi się to, ponieważ zwykle nikt nie pyta dzieci o zdanie. Czy chcą, żeby ich zdjęcia były w sieci, czy akceptują dzielenie się z obcymi ludźmi nieraz bardzo intymnymi przygodami? To nie wina internetu – niestety brak szacunku dla podmiotowości dziecka jest w polskim (i nie tylko) społeczeństwie czymś powszechnym. Jedyny argument, który przemawia do sharenterów, to straszenie internetowymi pedofilami, którzy kolekcjonują zdjęcia cudzych dzieci (cyfrowy kidnaping).

Cyberpunki

Co przyniesie przyszłość? Czy kolejne pokolenia będą bardziej dbać o prywatność, czy wręcz przeciwnie, zmierzamy w stronę społeczeństwa bez cyfrowych zasłon, w którym dzielenie się sobą i swoją rodziną będzie uznane za normę? Starsze pokolenia nie rozumieją chyba jednego – co młodzież, wyrosła w erze cyfrowej, ma wpisane w DNA duszy: życie w sieci to prawdziwe życie. My, urodzeni w przeszłości, potrzebowaliśmy przyjaźni, akceptacji i poligonu, by próbować różnych smaków życia. Współczesna młodzież znajduje to w internecie. „Dla młodych ludzi wirtual to właśnie ich realny świat” – mówił w 2014 roku w „Polityce” profesor Jacek Kurzępa. Dlaczego „dla młodych”, nie dla wszystkich? Laurie Penny w książce *Cybersexism* z 2019 roku napisała, że „internet to prawdziwe miejsce. Tu żyjemy, pracujemy, kłócimy się, uprawiamy seks i poznajemy przyjaciół”. I tracimy przyjaciół – znam ludzi, starszych ode mnie, którzy

po sporach w usenecie przestali rozmawiać ze sobą w realu. Był to moment, w którym zrozumieliśmy, że internet nie jest kolejną grą[10].

Dlaczego tak długo nam to zajęło? Być może to kolejna oznaka telewizyjnego umysłu. My, urodzeni w przeszłości, patrzymy na komputer jak na telewizor, zmyleni monitorem przypominającym odbiornik. Kiedy po powrocie ze szkoły włączałem telewizor, żeby obejrzeć nowy odcinek *Czarodziejki z Księżyca* albo utonąć w strumieniu teledysków na MTV, faktycznie wchodziłem do wirtualnej rzeczywistości, w której nic nie było prawdziwe. Kiedy dziś dzieci wybiegają ze szkoły i wyciągają komórki, łącząc się z sieciami społecznościowymi, pozostają w realu. Tak naprawdę nawet nie opuszczają swojej klasy. W ciągłym kontakcie z kolegami i koleżankami, na klasowych forach, facebookowych tajnych grupach, wspólnych czatach. Dla mnie rozróżnienie „znajomi z klasy" i „znajomi z podwórka" było fundamentalnym elementem psychogeografii, ale dla millenialsów z pokolenia Gadu-Gadu i SMS-ów – niekoniecznie jest.

Fascynuje mnie geneza słowa „cyberpunk". Pochodzi ono od tytułu opowiadania o nastoletnich hakerach, które w 1980 roku napisał Bruce Bethke. Na swojej stronie autor opisuje, jak je wymyślał, próbując różnych przedrostków kojarzonych z kulturą hakerską (jak „techno" czy „cyber"), łącząc je ze słowami opisującymi społeczność młodych. I wybrał to, które brzmiało najlepiej. Słowo „punk", którym określali się zbuntowani rockersi z końca lat siedemdziesiątych, oznaczało (cytując *Wikipedię*) „w języku angielskim między innymi coś zgniłego, bezwartościowego, śmiecia, dziwkę, szczeniaka, gówniarza itp.". Bohaterami tekstu Bethkego są właśnie szczeniaki i gówniarze – opowiadanie otwiera scena, w której ów zbuntowany haker, po ciężkiej nocy łamania programów, dostaje porządne śniadanie od mamusi i reprymendę od tatusia. Buntownicy z klasy średniej, mieszkańcy suburbiów, do których zły system przychodzi pod postacią taty, mamy i pani w szkole.

Powtarzana od początków świata mantra nastolatków „starzy nic nie kumają" nabrała nowego znaczenia w erze cyfrowej rewolucji. Rodzice cyberpunków nie rozumieli problemów swoich dzieci, nie rozumieli też

(poza nielicznymi wyjątkami) komputerów. Sojusz niezrozumianych – szczeniaków i techniki – był więc naturalny (co pokazano w kinie w *Grach wojennych* i *Hakerach*). Tymczasem rodzice z mojego pokolenia znają się na internecie i potrafią śledzić dzieci na Snapchacie („Masz Snapa?" „Mam, ale tylko po to, żeby pilnować syna" – odpowiada mi rówieśniczka). Cyberpunki, które dorosły. Rozumieją (nieco) technikę, ale czy rozumieją swoje dzieci? Niektóre tak. Inne nie potrafią odróżnić jednego youtubera od drugiego („Dla mnie wszyscy youtuberzy nazywają się PewDiePie, mam trzydzieści cztery lata i nie chcę uczyć się nowych rzeczy" – żartował ktoś na Twitterze), ani wyjaśnić różnicy między BCM a BTS. Jednak dzięki internetowi i kulturowym widmom nawiedzającym jego bezczas (tudzież korporacyjnej kolonizacji wyobraźni) pokolenia są sobie bliższe niż kiedykolwiek. Przynajmniej jeśli chodzi o konsumpcję treści.

Złe wychowanie

Tylko czy wspólne oglądanie *Gwiezdnych wojen* lub podrygiwanie do piosenki Sławomira wystarczy, żeby zbudować pomost pomiędzy pokoleniami? Oczywiście, że nie. Widać to właśnie w internecie, na stronach takich jak Zapytaj Onet. Młodzi ludzie szukają odpowiedzi na pytania, błahe i poważne, na które w idealnym świecie odpowiedzieliby rodzice. Ale jak już wielokrotnie pokazałem, naszemu światu daleko do doskonałości. I w każde miejsce, w którym abdykuje real, wciska się internet. Przypomina mi się scena z *Pana Kleksa w kosmosie*, w której uczniowie śpiewają „Bajtku, dopomóż, jesteśmy w kropce!", prosząc o pomoc swojego szkolnego robota (nazwanego tak na cześć magazynu o komputerach). Ale te nasze cybergimbusy nie mogą poprosić o pomoc wielkiego elektronicznego mózgu, tylko zbiorowość internautów z Onetu. Świat budowany z wikipedycznych klocków, mądrości z demotywatorów, współczesnych legend zaklętych na wieki w memowych obrazkach.

My, urodzeni w przeszłości, w katolickiej Polsce, brak rzetelnej edukacji seksualnej nadrabialiśmy kolorowymi pisemkami. Dziś uczy internet. Od

pornografii, przez strony poradnikowe, po youtubowe idolki, takie jak nieaktywna już SexMasterka, która zdobyła sławę edukacyjną piosenką *Poka sowę*. Chociaż jej dość wulgarny sieciowy image mógł wydawać się odpychający (zwłaszcza dla przejętych upadkiem obyczajów ludzi urodzonych w przeszłości), wiedza przekazywana w filmikach Masti była raczej rzetelna. Pozytywnym aspektem jej działalności było to, że przy tym wyróżniała się z tłumu. Problemem współczesnej sieci – i przyczyną, dla której komputer nie zastąpi tradycyjnej edukacji – nie jest dostęp do wiedzy, ale jej nadmiar. Skoro dorośli mają problemy z oceną rzetelności treści, jak mają sobie radzić dzieci?

Niestety większość internetowych idoli z YouTube'a to raczej toksyczne treści, które przyciągają tym, co dla młodego człowieka było atrakcyjne – próbą buntu, przekraczania granic, bycia niegrzecznym. My, urodzeni w przeszłości, wrzucaliśmy puszki po dezodorantach do ogniska, współczesne dzieciaki subskrybują patostreamerów, ludzi, którzy robią niegrzeczne, złe, niebezpieczne i głupie rzeczy w internecie. I tak jak kiedyś młodzi blogerzy chcieli naśladować Kominka, tak i dzisiejsze dzieci próbują naśladować swoich idoli, marząc o karierze youtubera czy streamera. Ale zwykle wystarczy, że oglądają. Ja też nie robiłem tych głupot, które oglądałem w *Beavisie i Butt-Headzie*. To był tylko wentyl.

Kiedyś o tym, kto i jak kształtuje światopogląd młodych ludzi, można było się przekonać, śledząc takie strony jak Komixxy.pl. Jak sama nazwa wskazuje, był to serwis (oczywiście skopiowany z Zachodu), w którym użytkownicy mogli dodawać własne (w założeniu zabawne) komiksy, oceniane i komentowane potem przez innych. Dominowała kultura internetowych memów – urodzone na 4chanie postacie powielane metodą kopiuj-wklej, żyjące własnym życiem zdjęcia Billa Gatesa i Steve'a Jobsa, a także różne polskie smaczki, jak dresiarze z hasłem JP czy kasjerka, która „będzie winna grosik". Dzieciaki wyładowywały frustrację za pomocą cyfrowego buntu, ich komiksowe awatary mogły się wreszcie odszczeknąć pani od polskiego i mamie, która każe wstać od komputera, albo żyć fantazjami o posiadaniu dziewczyny (koniecznie z dużym biustem). Dziś

śledzenie poczynań dzieci w sieci jest utrudnione. Tajne grupy, prywatne czaty, rozmowy na Snapchacie znajdują się poza wpływem dorosłych. Można zobaczyć, jakie treści nastolatek wrzuca na Facebooka (o ile zaprosi rodzica do znajomych), ale prywatne rzeczy pozostaną poza zasięgiem starych. I tak być powinno. Moment na wychowanie dziecka był przed jego samodzielnym wejściem do sieci, tak jak przed samodzielnym wyjściem na ulicę.

Czy należy się bać internetu? Oczywiście, to przerażające miejsce. A na serio – nie, wystarczy go znać. Panika i robienie sensacji nie służy niczemu dobremu. Reportaż z 2001 roku na jednym oddechu straszył internetowymi pedofilami uwodzącymi dzieci przez sieć oraz… japońskimi kreskówkami. Zamiast uczulić na problemy, potęgował tylko międzypokoleniowy konflikt między miłośnikami anime a przerażonymi rodzicami. Młodzież utwierdziła się w przekonaniu, że starzy nic nie kumają. Zwłaszcza internetu. Dziś na szczęście znacznie poprawiły się artykuły prasowe (w „Polityce", „Newsweeku" czy „Gazecie Wyborczej") o socjologii internetu, odchodzące od stylu „paniki moralnej" w stronę rzetelności, popartej badaniami naukowymi. Inna rzecz, że współcześni rodzice sami są w sieci, więc teoretycznie nie powinni już kupować histerycznych narracji. Praktyka to weryfikuje przy każdej miejskiej legendzie w stylu „niebieski wieloryb" czy „lalka Momo" (rzekome internetowe trendy, które miały namawiać dzieci do robienia sobie krzywdy). Nadzieję budzi też raport instytutu badawczego NASK *Nastolatki 3.0* z 2016 roku, który pokazuje, że młodzież ma wysoką świadomość zagrożeń. I mimo wszystko bardziej niż internetowym celebrytom ufa rodzicom i nauczycielom. Tyle młodzież, ale co będzie z pokoleniem tabletu[11] – dziećmi, które dzięki interfejsom dotykowym wchodziły w sieć, zanim nauczyły się mówić? Wystarczy przejść się do przedszkola i zapytać: „Kto ma telefon albo tablet?", żeby ujrzeć las rąk pięciolatków.

Planeta gwiazd

„Sieć jest bezkresna, dokąd teraz pójdzie mała dziewczynka?” – pyta na koniec filmu bohaterka *Ghost in the Shell*. Wobec ogromu netu łatwo się poczuć zagubionym. Może dlatego popularnością cieszą się wirtualne krainy fantazji, w których można się schować. Takie jak świat gry *Minecraft*, zbudowany z kostek, z których tworzy się, co tylko się chce, jak z klocków Lego. Albo *Fortnite*, gra bitewna dla wielu graczy w komiksowej i niezbyt poważnej odsłonie (jeśli widzieliście jakiegoś młodego człowieka w głupi sposób tańczącego z kolegami, istnieje duża szansa, że to taniec zwycięstwa z *Fortnite*). Liczy się współpraca i aspekt społecznościowy – w Matrixie *Fortnite* w przerwie między potyczkami zorganizowano nawet koncert popularnego wśród młodzieży wykonawcy Marshmello. Niektóre dzieciaki odczuwają wręcz presję rówieśniczą, żeby grać w *Fortnite*, chociaż wolałyby w coś innego. Ale tu mają kolegów.

Ciekawe, że w filmie *Ralph Demolka w internecie* Disneya jako miejsce przyjazne dzieciom pokazuje się witrynę… Disneya. Z jednej strony była to okazja, żeby zaprosić na ekran bohaterów takich jak księżniczki czy gwiezdnowojenni szturmowcy, z drugiej obscenicznie wyrażona chrapka korporacji, które chcą pożreć dzieci jak wilk Czerwonego Kapturka. Ideałem kapitalistycznej krainy jest *MovieStarPlanet* (Planeta Gwiazd Filmowych), połączenie Facebooka z grą komputerową. Prosta zabawa w kreowanie i przebieranie wirtualnych laleczek okazuje się bitwą okrutniejszą niż *Fortnite* – walczy się o pozycję społeczną. Produkcja jest oparta na systemie mikropłatności. Za drobne opłaty można uzyskać na przykład dodatkowe luksusowe ubrania. Tak samo zresztą działają *Fortnite* i inne gry *free to play*, co oznacza, że można grać za darmo, ale użytkownicy na każdym kroku mają możliwość wniesienia „drobnej opłaty” za jakieś wirtualne fanty czy skrzynki-niespodzianki.

Oto ostateczna forma kapitalizmu – sprzedaż rzeczy, które nie istnieją. Epuls, jedna z platform społecznościowych dla młodzieży (upadła po ekspansji Facebooka, a także przez chciwość nowych właścicieli), miała

skomplikowany system fantów i usług, za które płaciło się kupowanymi za prawdziwe pieniądze punktami. Cyfrowe podarki, promocja na stronie głównej, głosy w wyborach „maskotki portalu”. Wszystko służyło lansowi. I może w tych czysto wirtualnych przestrzeniach, w które jeszcze nie wkradał się real ze swoimi gadżetami za tysiące złotych, nie było to takie złe.

Znów warto podkreślić – to nie wina internetu jako takiego, ale kapitalizmu. Z tych samych mechanizmów (zamiłowanie do kolekcjonowania drobnych przedmiotów) korzystają producenci zabawek. Wystarczy obejrzeć blok reklamowy na kanale MiniMini+, by przerazić się możliwościami wydawania „drobnych kwot” na tycie laleczki, zwierzątka, gumowe smrodki i tym podobne. Tu internet może okazać się zbawieniem. W 2016 roku przeprowadzono badania, z których wynikło, że obcowanie z serwisami streamingowymi takimi jak Netflix oszczędza dzieciom oglądania stu pięćdziesięciu godzin reklam rocznie, a rok później z ankiet serwisu Exstreamist wyszło, iż osiemdziesiąt dwa procent młodych widzów z rodzin bez tradycyjnej telewizji w ogóle nie ma pojęcia o czymś takim jak reklama telewizyjna. Brytyjski scenarzysta i pisarz *science fiction* Lawrence Miles wspominał kiedyś na blogu, że jako dziecko wychowane na BBC, gdzie nie było reklam, nie do końca rozumiał żart z amerykańskiej *Ulicy Sezamkowej*, w którym „program sponsorowały literki”: myślał, że sponsorowanie to coś, co robią litery alfabetu.

Co innego YouTube. Tam reklam jest bez liku, dodatkowo dzieci stają się celem reklam ukrytych. Niezwykłą popularnością cieszą się kanały poświęcone odpakowywaniu zabawek. My, urodzeni w przeszłości, mieliśmy katalogi domów towarowych z Niemiec, a tu proszę – zamiast małych zdjęć resoraków i lalek Barbie – kręci się całe audycje poświęcone konsumpcji. YouTube jest zresztą przerażającym miejscem, pełnym filmów służących wyłudzaniu odsłon (przedziwne tanie animacje, gdzie Spider-Man tańczy z królową Elsą do melodii popularnej kołysanki) czy trollerskie toksyczne treści, które udają te przeznaczone dla dzieci (przerabiane na horrory przygody Świnki Peppy). YouTube starał się rozwiązać problem

przez stworzenie wersji aplikacji „przyjaznej rodzinie” (YouTube Kids), ale i tam zdarza się trafiać na toksyczne treści.

Na plus *MovieStarPlanet* należy zaliczyć, że (podobnie jak *Minecraft*) budzi ona w użytkowniczkach (i użytkownikach) pokłady kreatywności. Udostępnia bowiem między innymi narzędzie do budowania animowanych fabuł, które można potem pokazywać innym. Na wyrażaniu siebie przez tworzenie krótkich, zabawnych filmików oparty jest serwis TikTok. Tam już nikt nie bawi się w ubieranie lalek-gwiazd – samemu można zostać gwiazdą. Popularne tiktokerki i tiktokerzy mają widownię liczoną w setkach tysięcy subskrybentów – a rekordzistki, jak @kompleksiaraxx czy @jeleniewska – w milionach. Sukces na wyciągnięcie ręki, wystarczy mieć telefon komórkowy i nagrać filmik, na którym się udaje, że śpiewa się piosenkę. Punktowana jest pomysłowość – ciekawe sztuczki montażowe – i naturalność. Oglądając te filmiki, zwróciłem uwagę na panujący w tle bałagan. Niepościelone łóżko, bluza ciśnięta na krzesło. W życiu nie zrobiłbym selfika na takim tle. Tiktokerów najwyraźniej nie obchodzi, „co powiedzą ludzie”, może wręcz te niesprzątnięte wnętrza są elementem dodającym niezbędnego autentyzmu – lub jego pozorów, bo wciąż liczą się kapitalistyczne znaki rozpoznawcze. Model telefonu, marka ciuchów (raczej Supreme niż H&M). To zupełnie nowy rodzaj celebrytyzmu. Nastoletnim influencerom poświęcony jest nawet specjalny magazyn „Tube News”, w którym opowiadają o swoim życiu i planach na przyszłość. Zwykłe dzieciaki ze zwykłymi marzeniami, które nagle zyskały zupełnie przypadkową sławę. Nie zaprojektował ich żaden Disney, nie przeszły sita grupy fokusowej, nie mieli ambitnych rodziców posyłających ich na przesłuchania. Po prostu bawili się w internecie. *Just being myself*, „po prostu jestem sobą” – brzmi tiktokowe motto „popularnego twórcy” Dominika Rupińskiego. Uwierzyło w nie dwa miliony fanów.

Herbatka na Facebooku

> Seniorka przebywająca tylko na działce albo dziergająca w fotelu? Pewnie, czemu nie – to świetny i relaksujący sposób na spędzenie jesieni życia. Jeśli jednak czujesz, że to nie opcja dla ciebie, zainspiruj się seniorkami z Instagrama.
>
> *Seniorki… z Instagrama. Co publikują?*, Seniorzy.pl

W 2012 młodzi ludzie wyszli na ulicę, chyba jedyny raz w historii, ramię w ramię. Faszyści z feministami, prawica z lewicą, oszołomy z oszołamiającymi. Co ich połączyło? Internet – i umowa międzynarodowa ACTA, czyli Umowa handlowa dotycząca zwalczania obrotu towarami podrobionymi. Sprawa była wielowymiarowa, zaniepokojenie wzbudzał tajny sposób jej negocjacji czy brak konsultacji społecznych. Młodych internautów poruszyły planowane przepisy dotyczące „wykroczeń w środowisku cyfrowym". Wprawdzie mało kto rozumiał, na czym dokładnie polega ACTA (kogo obchodziły jakieś „generyczne leki"?), ale każdy rozumiał – w wulgarnym skrócie – że nie będzie już można jumać seriali z sieci.

Był to chyba jedyny raz, gdy ta (przypominam, nieistniejąca!) generacja Neo się zmaterializowała. Piotr Czerski (rocznik 1981, pisarz, poeta, publicysta) na fali ogólnego wzruszenia napisał esej *My, dzieci sieci*, który został przetłumaczony na obce języki i wirusowo rozszedł się po internecie. Esej nie miał w założeniu służyć za manifest pokoleniowy, ale tak został odebrany. Identyfikowali się z nim młodzi ludzie, przepełnieni dumą „cyfrowego tubylcy": kumali internet, kiedy ich starzy go nie kumali. My, młodzi internauci. Wy, starzy politycy.

Wśród wielu gorących reakcji na tekst Czerskiego utkwił mi w pamięci (i na dysku) komentarz niezależnego publicysty Russella Letsona:

„Najwyraźniej w wieku sześćdziesięciu siedmiu lat jestem po prostu za stary, żeby się jeszcze dostosować. Pewnie po tym, jak nauczyłem się czytać, pisać, poruszać po bibliotece, weryfikować sprzeczne źródła i całą resztę, w moim systemie nerwowym i repertuarze zachowań nie ma miejsca na nic nowego. Pewnie nie dałbym rady zmapować tej całej intersiatki na istniejące struktury mentalne, protokoły i umiejętności. Zwyczajnie. Zbyt. Stary. To cud, że takie geriatryczne dinozaury jak Bill Gibson, Bruce Sterling, Greg Egan i Vernor Vinge[12] potrafią myśleć o tym całym info-cyber-google-świecie". Na uroczo oldschoolowej stronie domowej Letsona[13] można sprawdzić, że pisał o internecie, gdy autor *My, dzieci sieci* miał dziesięć lat.

Technofobia

W eseju *My, dzieci sieci* padają słowa „Dorastaliśmy z siecią – i w sieci". Jestem ledwo dwa lata starszy od autora i to wystarcza, że nie mogę się pod nimi podpisać. Pierwszy komputer dostałem trzydzieści lat temu, kiedy miałem dziesięć lat, ale do internetu podłączyłem się, kiedy już byłem pełnoletni. Byłem technicznym dzieciakiem, więc wejście w cyberprzestrzeń przebiegło u mnie naturalnie. Pozytywy bycia nerdem: zanim staliśmy się cyberpunkami, bawiliśmy się w cyberpunków, grając w futurystyczne RPG; angielskiego uczyłem się jednocześnie z programowaniem w BASIC. Techniczną stronę przedsięwzięcia miałem opanowaną, ale i tak zgubiłem się w jej wymiarze społecznym, wdając się w toksyczne dyskusje i marnując życie na usenecie.

Pewni przedstawiciele poprzednich pokoleń odnaleźli się w sieci, ale większość podchodziła do niej z dystansem, a nawet wrogością. Czy można to wyjaśnić jakąś technofobią, nieufnością do komputerów? Kiedy byłem młodym nerdem, z ekscytacją oglądałem wszystkie filmy o komputerach. Nie tylko *Tron* Stevena Lisbergera czy *Gry wojenne* Johna Badhama, ale i ponure filmidło *Król komputerów* Pawła Solskiego czy telewizyjny *Dekalog I* Krzysztofa Kieślowskiego. Odbierałem je jako głos dorosłych,

którzy boją się nowego świata – i o swoje dzieci. *Król komputerów* to wariacja na temat *Króla olch*, tylko dziecko zostaje porwane nie przez złowrogiego elfa, ale właśnie przez komputer. *Dekalog I* omawia katolickie przykazanie: „Nie będziesz miał cudzych bogów przede Mną”. Jest to historia człowieka, który odrzucił metafizykę na rzecz twardego racjonalizmu, sądząc, że świat można obliczyć na komputerze, po czym został ukarany przez siłę wyższą (Boga? Naturę? Przypadek?) utopieniem jedynego syna w przeręblu – bo obliczając grubość lodu, nie wziął pod uwagę pobliskiej elektrociepłowni. Ktoś napisał, że nie jest to film o komputerach (wszystkich obliczeń faktycznie można dokonać za pomocą kartki i ołówka). Wręcz przeciwnie, bez komputerów ten film nie mógłby powstać! Ludowa technofobia, jaką jest podszyty, potrzebuje jakiegoś fetyszu. Jakiegoś idola. Jakiegoś – co jest w kontekście pierwszego przykazania najlepszym określeniem – bałwana. Demoniczny komputer, który porywa albo zabija dziecko.

Ale co w rzeczywistości było takiego przerażającego w komputerze? Konieczność nauczenia się nowego języka? Wielość przycisków? W 1983 roku niejaki Randall Lee Church został skazany za morderstwo. Więzienie opuścił po dwudziestu sześciu latach i przeżył szok przyszłości. Świat zmienił się tak bardzo, że Church nie potrafił się w nim odnaleźć. Wytrzymał dziewięćdziesiąt sześć dni, po czym podpalił opuszczony dom i wrócił do więzienia. Ale to rzadki przypadek „podróżnika w czasie”. Cała reszta dotarła tu w tempie sześćdziesięciu minut na godzinę. Gdy czytam raporty o tak zwanej srebrnej generacji, czyli dzisiejszych seniorach, w większości wciąż wykluczonych cyfrowo, uderza mnie jedna rzecz – przecież to ludzie, którzy gdy w domach pojawiły się komputery, mieli tyle lat, co ja dziś. Nie nauczyli się ich obsługiwać, chociaż ich dzieci robiły z maszynami, co chciały. Grały w gry, oglądały filmy, poznawały świat przez internet. Dorośli po prostu nie mieli czasu na takie zabawy. Rewolucja informatyczna nałożyła się w Polsce na niespokojne czasy transformacji ustrojowej. Zwycięzcami okazali się ci, którzy komputerów zdążyli się nauczyć w latach osiemdziesiątych. Reszta naprędce musiała

radzić sobie z nową turbokapitalistyczną rzeczywistością. Rzeczywistość wirtualna była poza ich zasięgiem.

Druga rzecz to właśnie te obrazy z popkultury, które komputery pokazywały jako coś młodzieńczego. Już samo ich skojarzenie z grami komputerowymi sprawiało, że wydawały się zabawkami dla dzieci, czymś, czym poważni ludzie się nie zajmują – co za wygodna wymówka, by nie mierzyć się z nieznanym. To przekonanie, że „dzieciaki znają się na technice, a rodzice nie potrafią nawet ustawić zegara w magnetowidzie" przetrwało do dzisiejszych czasów i działa deprymująco na starsze osoby, które – mając już czas na emeryturze – chciałyby wreszcie zająć się tym całym internetem. W poznawaniu sieci pomagają potomkowie, czasem zajmując patronizujące pozycje, wyręczają seniorów nawet tam, gdzie z pewnością sami daliby sobie radę – gdyby dostali szansę. Szczytem cyfrowego ubezwłasnowolnienia był kilka lat temu start-up sprzedający elektroniczną ramkę na zdjęcia. Do połączonego z siecią urządzenia zdalny dostęp mieli mieć „cyfrowi tubylcy", aby swoim wykluczonym i nieporadnym dziadziusiom wysyłać zdjęcia wnucząt.

Późna cyborgizacja

Mechanizm wykluczający seniorów działa na podobnej zasadzie jak wykluczanie z informatyki kobiet. W moim pokoleniu panowało przekonanie, że komputery są nie tylko dla młodych – ale dla młodych chłopców. Jak miało być inaczej, jeśli dziewczyny zwyczajnie nie dostawały komputerów? Jeszcze w późnych latach dziewięćdziesiątych wzorowa uczennica jednego z lepszych szczecińskich liceów mogła liczyć na zdumioną reakcję nauczycielki, gdy powiedziała, że wybiera się na studia informatyczne. Taki sam wybór jadących na trójach chłopaków spotkał się ze zrozumieniem. Na Wydziale Informatyki Politechniki Szczecińskiej na stu pięćdziesięciu studentów było siedem dziewczyn. Podobnie traktowano osoby starsze. Cóż z tego, że w programie telewizyjnym *Joystick* gry recenzował Kazimierz Kaczor (rocznik 1940) –

był traktowany jako wyjątek od reguły. O grach pisały wówczas głównie osoby w wieku okołostudenckim, wchodzące do redakcji prosto z ulicy. Pewna starsza pani grająca w gry na YouTubie wciąż jest takim ewenementem, że uhonorowano ją w powstającej grze *The Elder Scrolls VI* – jej zeskanowana podobizna stała się podstawą do stworzenia postaci.

W większości przypadków polscy rówieśnicy Kazimierza Kaczora i Russella Letsona, roczniki czterdzieste i pięćdziesiąte, z komputerów korzystali, jeśli musieli. Komputeryzowały się biura, maszyny do pisania znikały zastępowane przez edytory tekstu, ale zostawały stare przyzwyczajenia: pokolenie Neo często natrząsało się z ludzi, którzy nie umieją obsługiwać Worda, na przykład używając spacji do formatowania dokumentu. My, dzieci sieci, znaliśmy się na komputerach, bo mieliśmy masę czasu, żeby je poznać. Szefowa działu DTP jednego ze szczecińskich dzienników opowiadała mi, jak pewnego dnia pojawiły się komputery. Skład gazety, do tej pory robiony analogowo (jak to wyglądało, można zobaczyć w księdze XVI przygód Tytusa, Romka i A'Tomka), dosłownie z dnia na dzień miał być przygotowywany na komputerach Atari ST. Ciekawe, czy któreś z nas, dzieci sieci, przyzwyczajonych do nowoczesnych komputerów, internetu, przyjaznych interfejsów, porad na YouTubie i forach (Masz jakiś problem? Z pewnością już ktoś go miał i rozwiązał) dałoby radę złożyć numer codziennej gazety na tak topornym (z dzisiejszego punktu widzenia) urządzeniu jak szesnastobitowe Atari – na samą myśl oblewam się zimnym potem.

Kolejną zmianą społeczną, która pchnęła srebrne pokolenie ku cyfryzacji, była emigracja. Z małych miast do Warszawy, z Polski na Wyspy czy do Norwegii – po wejściu do Unii Europejskiej i otwarciu granic dla polskich pracowników wręcz na cały świat. Millenialsi z kolei, wykształceni, znający języki, otwarci na zmiany, pochodzący z czasów, w których granice stawały się coraz bardziej umowne, w pogoni za szczęściem trafiali dosłownie wszędzie. Z pewnością ową mobilność ułatwiła sieć, pozwalająca już przed wyjazdem zorganizować sobie życie, zdobyć kontakty i sprawdzić warunki w nowym miejscu. Decyzję

o wyjeździe znacznie łatwiej było podjąć, gdy nie oznaczała ona zupełnego zerwania więzi z rodziną. Tyle że trzeba kupić babci laptopa albo tablet i nauczyć ją obsługiwania Skype’a.

W latach osiemdziesiątych, w czasie kryzysu, emigrację zarobkową organizowało państwo, wypożyczając pracowników na tak zwane kontrakty. Kontakt z rodziną w Polsce utrzymywało się, wysyłając papierowe listy i taśmy magnetofonowe z nagranym głosem pocztą lotniczą. W kolejnej dekadzie rozłąkę można było ukrócić telefonicznie, chociaż koszty połączeń międzynarodowych były horrendalne. Porównajmy to z dzisiejszym powszechnym dostępem do internetu, komunikatorami, wideorozmowami, galeriami zdjęć i filmów!

A jak już babcia będzie miała sprzęt, istnieje duża szansa, że oprócz oglądania na ekranie coraz większego rozkosznego bobaska sepleniącego do kamery znajdzie sobie w internecie jakieś hobby. Na przykład spróbuje odnaleźć dawnych znajomych. Kolejnym impulsem, który sprawił, że ludzie wcześniej niezainteresowani siecią postanowili z niej skorzystać, było powstanie portalu Nasza Klasa.

Internet trzeciego wieku

Popularnym hobby cyfrowych seniorów jest polityka. Pole do działania jest ogromne – blogi, Facebook, Twitter, komentarze pod artykułami na Onecie i Gazecie. To ogromna, wyzwolona, gromadzona od lat energia, która do tej pory znajdowała ujście najwyżej w czasie przepychanek „u cioci na imieninach” albo dysput przy piwie – wreszcie można zabrać głos na większym forum.

Internet trzeciego wieku klimatem przypomina nieco imprezę imieninową. Urokliwe memy, przypominające kiczowate pocztówki, z kwiatkami i kicusiami; życzenia miłego dnia i pozdrowienia połączone z przesyłaniem filiżanki wirtualnej „kawusi”. Młodzież się z tego nabija, przedrzeźnia lub agreguje na parodystycznych stronach na Facebooku, a tu po prostu do internetu przeniknęły zwyczaje z reala – wpływ mają te

wspomniane przez Letsona „istniejące struktury mentalne, protokoły i umiejętności”.

Obserwuję znajomych seniorów – w sieci zachowują się dokładnie tak jak w realu; ich wirtualna persona nie jest skonstruowana, tak jak zbudowany jest mój awatar. Wszyscy weszli do internetu już na emeryturze, wcześniej nie mieli na to czasu i/lub nie widzieli takiej potrzeby. Rozrywki i informacji dostarczały gazety, książki i telewizja, sieć społecznościowa – kontakty osobiste, SMS-owe i telefoniczne. Obserwowane przeze mnie osoby wykazujące dużą otwartość i zaangażowanie w budowanie więzi (na przykład regularne podróże w odwiedziny znajomych w całej Polsce) podobnie zachowywały się w mediach społecznościowych, odbudowując zerwane więzi (Nasza Klasa), a potem je pielęgnując – w czym najmocniej przeszkadzała właśnie polityka. Tu najwyraźniej widać podział na „plemiona” PO i PiS, a jego pogłębieniu sprzyjają strony specjalnie stworzone dla starszego odbiorcy, jak fanpage *Sok z buraka*. Znów – stanowiące pożywkę dla młodzieżowej beki. Historię ojca, który spędza czas, tocząc internetowe pojedynki z innymi, opisuje słynna pasta (powielone w sieci opowiadanie) Malcolma XD *Mój stary to fanatyk wędkarstwa*, zekranizowana w 2017 roku pod tytułem *Fanatyk*.

Ale hobby to nie tylko internetowe przepychanki. Seniorzy korzystają z możliwości, żeby wyrażać siebie. Do internetu wrzucają wiersze pisane wcześniej tylko do szuflady. Są też kustoszami treści, które inaczej zginęłyby zapomniane. Jednym z moich ulubionych kanałów na YouTubie jest kolekcja piosenek zespołu Dwa Plus Jeden, którym towarzyszą wykonane przez owego kustosza teledyski (w formie pokazu slajdów), kiczowate, ale jednocześnie urocze. Cyfrowe wyroby[14].

Inni seniorzy korzystają z sieci w celu zdobywania informacji. Tu problemem jest niezdolność do weryfikacji źródeł, wynikająca z niezrozumienia medium. „Przeczytałem w internecie”, mówią, zamiast podać konkretną stronę czy serwis, jakby nie było różnicy między witryną renomowanego tytułu prasowego a jakimś szemranym blogiem. Internet traktowany jest tak jak wcześniej telewizja czy radio. Choć wszyscy

pamiętają hasło „telewizja kłamie”, to traktują je tylko w kategoriach politycznych: można było nie wierzyć rzecznikowi prasowemu rządu Urbana i jednocześnie wierzyć znachorowi Kaszpirowskiemu. Z wiekiem łączą się coraz liczniejsze problemy zdrowotne, starsze osoby są więc najbardziej narażone na działalność różnych sieciowych szarlatanów, oferujących „cudowne terapie, o których nie powie ci lekarz”.

Dużym ułatwieniem jest bankowość elektroniczna czy możliwość wykonywania zakupów przez sieć. Do tej pierwszej osoby starsze podchodzą jednak niezbyt chętnie, co można zrozumieć – im mniejsze kompetencje sieciowe, tym większe obawy związane z oszustwami w sieci. Zakupy można wykonywać, płacąc przy odbiorze – lub prosząc o pomoc dzieci. Właśnie zależność od „rodzinnego wsparcia technicznego” wydaje się – poza wykluczeniem ekonomicznym – największą przeszkodą przy korzystaniu z internetu. Rozwiązaniem są kursy komputerowe organizowane przez samorządy, kluby seniorów lub organizacje pozarządowe. Bez narażania się na deprymujące przewracanie oczami dzieci, które nie mogą pojąć, dlaczego ktoś po tylu latach za klawiaturą wciąż nie czai bazy.

Bariera wejścia

Ale kto właściwie czai? Od samego początku komputery były bardzo nieprzyjazne dla użytkowników. Pierwszym pomysłem, jak to zmienić, były systemy okienkowe. Firma Apple zamiast alienującego czarnego ekranu, na którym trzeba wpisywać polecenia z klawiatury, przedstawiła system operacyjny stanowiący metaforę biurka – jest notes, są szafki na pliki. Podobną rewolucję przyniósł iPhone, który w pierwszych wersjach systemu operacyjnego stawiał na aplikacje wyglądające jak prawdziwe rzeczy. Ekran dotykowy, gdzie można było wszystkiego po prostu, cóż, dotknąć, pozwolił na stworzenie interfejsu, gdzie notes wyglądał nie jak okienko, tylko prawdziwy notes, łącznie z realistyczną teksturą skórzanej obwoluty. Liczby wprowadzało się za pomocą wirtualnych pokręteł i tak dalej. To

znacznie uprościło zapoznawanie się z nowym sprzętem i obniżyło próg wejścia. Zarówno dla dzieci, jak i seniorów – czego symbolem stało się zdjęcie papieża Benedykta XVI z tabletem wysyłającego post na Twittera. Zwykle jednak, przez panujące stereotypy, starsze osoby nie znajdują się w polu zainteresowań firm technicznych czy twórców treści internetowych.

A przecież to właśnie osoby starsze najbardziej mogą skorzystać na postępie. Internet jest plastrem na wszelkie współczesne bolączki – chociaż nie leczy, to stara się zasłaniać. Brałem kiedyś udział w konferencji poświęconej spuściźnie Marshalla McLuhana, kanadyjskiego teoretyka mediów. Był to rok 2011, czasy, w których cyberoptymizm jeszcze nie zdążył się skompromitować – i o internecie mówiono jako o czymś wspaniałym. Aż któraś ze słuchaczek zapytała: „A co z wykluczonymi? Co z biednymi i starymi?”. Dobre pytanie, dziś wciąż tak samo aktualne jak wtedy, gdy jeszcze wierzono, że *high-tech* w łatwy sposób pozwoli wyjść z *low life*. Jeden z biorących udział w panelu profesorów przytoczył ciekawostkę: największa populacja cyborgów występuje w grupie po sześćdziesiątym roku życia. Dosłownych, nie metaforycznych cyborgów – ludzi, którym maszyny pozwalają żyć, funkcjonować, czuć się lepiej.

Technika ma rozwiązać problem starzejącego się społeczeństwa. Znaleźć lek na przykład na samotność. Jej symbolem jest terapeutyczna robofoczka Paro, która udaje prawdziwe zwierzątko – niczym kot domaga się czułości, trzeba ją karmić, podłączając specjalny smoczek do prądu. A przy tym ma coś, czego brak żywym ludziom i zwierzętom – cierpliwość. Cybernetyczny lek na samotność i depresję. Dehumanizujące? Chyba nie, raczej wykorzystujące naszą naturalną skłonność do uczłowieczania. W filmie dokumentalnym *Mechanical Love* [Mechaniczna miłość] pokazano właścicielkę Paro, starszą panią mieszkającą w domu opieki. Największym problemem okazała się reakcja innych pensjonariuszy i niektórych opiekunek, zdenerwowanych „nieprawdziwością” relacji. A przecież w jej uczuciach do foczki nie było niczego nieprawdziwego.

Lepszym podejściem wydaje mi się jednak to prezentowane przez holenderski start-up & happy, szukający odpowiedzi na pytania: „Co zrobić,

żeby życie seniorów było szczęśliwe? Co zrobić, żeby nie siedzieli sami w domu?”. Miała w tym pomóc aplikacja budująca przestrzeń społeczną, w której ludzie mogliby się realizować. Co potrafią robić? Jakich zadań mogą się podjąć zgodnie ze swoimi umiejętnościami? Podczas przeprowadzanych w domu opieki testów okazało się, że aplikacja skojarzyła parę, która znała się od lat, ale nie wiedziała, że mają wspólne zainteresowania – grę w karty i spacery. Odtąd wszystko robią razem.

W ramach innych testów mieszkańcy dostali tablety. Urządzenia miały zainstalowaną prostą aplikację z jednym przyciskiem. Był to rodzaj eksperymentu – czy seniorzy będą jej używać? Czy poprawi się jakość ich życia? Kiedy odwiedziły ich rodziny, entuzjastycznie zareagowały wnuczki. „*Wow*, babciu, masz iPada! Ale ci zazdroszczę! Wiesz, że możesz grać w gry i założyć Facebooka?”. I pokazały dziadkom, co można jeszcze z nim robić – oglądać filmy, używać do komunikacji z rodziną i tak dalej. Wrócę tu do wspomnianej wcześniej cyfrowej ramki na zdjęcia (na szczęście nie odniosła sukcesu) – gdyby potraktować seniorów protekcjonalnie i dostarczyć im takie zamknięte urządzenia, nie mogliby wykorzystać ich do swoich celów.

Problem cyfrowego wykluczenia seniorów z czasem powinien się sam rozwiązać – przecież my, dzieci sieci, za dziesięć–dwadzieścia lat sami będziemy seniorami. Czy przyjdzie kolejna rewolucja, która zepchnie nas na boczny tor? „Gdy widzisz, że ubrania, które kupiłeś, zdążyły dwa razy wyjść z mody, twoje spojrzenie na świat trochę się zmienia” – kończy swój wywód Russell Letson. My, dzieci sieci, zamknięci w przestarzałych serwisach społecznościowych niczym w domach opieki, do których nie będzie zaglądać młodzież, na zawsze z naszymi obciachowymi memami i internetowymi dyskusjami, *forever alone in electric dreams*.

Nowe romanse

> Zahamowania zniknęły, dłonie na klawiaturze też, a po drutach zaczęły płynąć prawdziwe myśli – i emocje, dla których nie ma nazw. To było lepsze niż miłość, lepsze niż seks, kompletnie zwariowane i piękne.
>
> Antonina Liedtke, *CyberJoly Drim*

Popularna piosenka-mem pochodząca z musicalu *Avenue Q* (parodiującego *Ulicę Sezamkową*) już w tytule mówi wszystko – *The Internet Is for Porn*. Chociaż śpiewająca ją Kate Monster wymienia różne pożyteczne zastosowania internetu, takie jak zakupy on-line, serwisy aukcyjne i biznesowe, to przeszkadzający jej muppet Trekkie Monster twierdzi, że sieć powstała po to, żeby oglądać w niej pornografię (na końcu załamana Kate deklaruje, że nienawidzi facetów, porno i internetu).

Śmieszne, bo prawdziwe. Od dawna wiadomo, że to właśnie branża erotyczna jest w awangardzie postępu – gdy tylko pojawiało się jakieś nowe medium, zaraz trafiało w lepkie rączki pornografów. Literatura, malarstwo, kino – wiadomo. VHS? *VHS is for porn!* Telefony, telegazety, serwisy SMS-owe. Niebezpieczne były nawet gry komputerowe w czasach topornej pikselowej grafiki (niesławny *Custer's Revenge* z 1982 roku). Branża porno była jedną z niewielu, która potrafiła w pełni wykorzystać możliwości standardu DVD (takie jak przełączanie między różnymi kamerami w trakcie sceny, użyte poza tym jedynie w kilku filmach i nagraniach koncertów). Wirtualna rzeczywistość? Raczej budziła pytanie: „Okej, ale po co nam ona, *nie licząc porno*?". Przesadzam? Fakty są takie, że jeden z pierwszych obrazków stworzonych na komputerze przedstawiał nagą kobietę. Był to przerysowany wektorowo pin-up George'a Petty'ego, który został zaprogramowany w połowie lat pięćdziesiątych przez kogoś z IBM. I to jako

element aplikacji diagnostycznej systemu SAGE, strzegącego USA przed radzieckim atakiem jądrowym.

Czy internet faktycznie został stworzony – jak śpiewał Trekkie – dla pornografii? Nie, ale wydawał się dla niej stworzony. Ale można było w nim znaleźć coś więcej niż cybernetyczny seks – miłość. I to nie wirtualną, ale prawdziwą.

Dusza i ciało

Kroniką marzeń o internetowej miłości jest literatura. Wydany w 2001 roku melodramat *S@motność w sieci* Janusza L. Wiśniewskiego był zupełnie nowym romansem, dziełem wręcz postcyberpunkowym. Cyberpunk to zawsze były historie miłosne (głównie nieszczęśliwe); tytuł kanonicznego dla gatunku dzieła Williama Gibsona *Neuromancer* to gra słów *neuron* i *necromancer*, ale można odczytać go również jako *new romancer*, nowy romans. *S@motność w sieci* nie była jedynie historią miłości dwojga nieznajomych połączonych ślepym trafem przez komunikator internetowy. Sama sieć była tu nie tylko wygodnym gadżetem, dekoracją i przestrzenią, ale także obiektem autorskiego afektu. Równie ważne co opis miłosnych przygód i życiowych wypadków są tu wykłady na temat internetu. Wiśniewski nie szczędzi szczegółów, w belferski sznyt wyposażając zarówno głównego bohatera, jak i narratora. Kochanka z komunikatora odgrywa rolę wdzięcznej widowni, której starszy i wykształcony kochanek opowiada świat, a w warstwie meta narrator wyjaśnia wszystko czytelniczkom. Sam opis funkcjonowania komunikatora ICQ zajmuje ponad dwie strony, wyjaśniona zostaje nawet gra słów stojąca za jego nazwą (ICQ – *I seek you* – „szukam cię”). Dokładnie tak jak obiecywała okładka – jest o samotności i o sieci.

My, dzieci sieci, nie byliśmy odbiorcą docelowym prozy Janusza L. Wiśniewskiego. To, o czym pisał jak o czymś niezwykłym, dla nas było codziennością. Miłość przez internet, pary, które poznały się w usenecie, listy miłosne wysyłane pocztą elektroniczną, romanse prowadzone w czasie

rzeczywistym, ale w nierzeczywistej przestrzeni, na IRC-u. Nasze doświadczenia opisało opowiadanie Antoniny Liedtke *CyberJoly Drim* z 1997 roku, w którym autorka zastosowała ten sam zabieg co William Gibson – użyła cyberpunkowych gadżetów, aby w atrakcyjnej formie opowiedzieć o współczesności i współczesnych marzeniach, które miały ziścić się w sieci. Powstała przez to naiwna wizja internetu i przestrzeni VR, która jednocześnie dokładnie opisywała panujące wówczas w usenecie i na IRC-u zwyczaje. Historia miłosna była prosta – dziewczyna poznaje w sieci chłopaka, który odkrywa przed nią, niczym bohater Janusza L. Wiśniewskiego, tajniki cyberprzestrzeni.

To historia z czasów, gdy myśleliśmy, że sieć wyzwoli nas z ograniczeń mięsa. Z tego, kim jesteśmy w realu: jeśli ktoś był nieśmiały i bał się zabrać głos na żywo, wcale nie musiał być taki w usenecie. Ważne też było, że tu byliśmy wśród swoich, panowała naturalna selekcja na podstawie fetyszy, skończył się wstyd, że się czyta książki o ufoludkach albo ogląda animowane licealistki walczące z demonami. O ile bohaterowie Wiśniewskiego siecią i jej możliwościami byli zafascynowani, o tyle Jola z opowiadania Liedtke była w niej zakochana po uszy, może nawet bardziej niż w osobie, którą dzięki niej poznała. Bezcielesność, komunia dusz niemal, to wszystko działo się w internecie, gdy opierał się na słowie; gdy wszyscy byli literami (zresztą Liedtke, aktywna usenetowiczka, kolekcjonowała i tworzyła ASCII-Arty, czyli graficzki ułożone ze znaków alfanumerycznych).

Wzniosłej miłości, którą Jola wciąż żywi do Carramby, kochanka, który zniknął z sieci, przeciwstawiona jest nudna rzeczywistość i obecny mąż bohaterki, korposzczurek zajmujący się IT. Jola tęskni, wspomina i wysyła wiadomości, chociaż bez większej nadziei. Opowiadanie jest wciąż dostępne w sieci, wystarczy poguglać, ale nietrudno się domyślić puenty i niespodzianki – tajemniczy kochanek i mąż Joli to ta sama osoba, która w realu straciła po prostu całą magię, tajemnica została zastąpiona prozą codzienności. Jola, nie mogąc znieść udręki reala, decyduje się na desperacki krok – postanawia zostać „świętym Franciszkiem”, czyli

mózgiem w słoju, na stałe podpiętym do wirtualnej rzeczywistości – i tam czekać na Carrambę. Czy się doczeka, pozostaje kwestią otwartą. Nieszczęśliwie, jak na melodramat przystało, kończy się romans z *S@motności w sieci*.

Nikt nie jest doskonały

Romans z nieznajomym rozpalał wyobraźnię. W sieci, w której nikt nie wiedział, że jesteś psem, nikt nie wiedział, w kim się zakochał. Teledysk młodej niemieckiej wokalistki Blümchen *Herz an Herz* opowiadał „historię Jimmy'ego i Patsy, którzy poznali się przez internet, nie wiedząc o tym, że są sąsiadami". Hollywood zrobiło z podobnego pomysłu komedię romantyczną *Masz wiadomość* (1998), w którym właścicielka księgarenki grana przez uroczą Meg Ryan wdaje się w e-mailowy romans z – jak się okaże – swoim największym wrogiem, właścicielem sieciowej księgarni (w tej roli równie uroczy Tom Hanks). Wynalazek poczty elektronicznej dodawał tu twistu do przedwojennej sztuki *W perfumerii* Miklósa Lászlo, której bohaterowie byli przyjaciółmi korespondencyjnymi. „Szukam przyjaciela" – takie ogłoszenia dawało się kiedyś w prasie papierowej, na przykład „Świecie Młodych", „Kawaii" czy „Bajtku". Internet ten proces przyśpieszył i spopularyzował, tradycyjna korespondencja była przecież niezwykle powolna.

Oglądałem kiedyś film krótkometrażowy o parze, która poznała się, grając w grę on-line. Zakochali się w sobie i umówili w realu, gdzie okazało się, że on jest białym nacjonalistą, a ona czarną bojowniczką o prawa mniejszości. Film kończył się w cybernetycznym raju – oboje uznali, że spotkanie nie miało miejsca, a potem wzięli wirtualny ślub w świecie gry. Czy taki scenariusz byłby możliwy w rzeczywistości? Oznaczałby, że oboje kochankowie musieliby udawać kogoś, kim nie są – stworzyć personę zupełnie różną od tego, kim są naprawdę. A internet dawał przecież możliwość bycia sobą – fajniejszą wersją realnego siebie lub tym, kim nie możemy być ograniczani mięsem lub budżetem. Zupełnie

jak Neo, który wchodząc do Matrixa, z żyjącego w postapokaliptycznych slumsach obdarciucha zamienia się w superherosa w modnych ciuchach.

Czasem jednak ktoś specjalnie udaje kogoś, kim nie jest, żeby zrealizować jakieś cele, zwykle nikczemne. Ikoniczny plakat z kampanii ostrzegającej dzieci przed internetowymi zagrożeniami przedstawiał dwie osoby – piszącą na czacie nastoletnią dziewczynkę i starszego obleśnego typa, który również się przedstawiał: „Cześć, Aniu, tu Wojtek. Też mam 12 lat. Chętnie cię poznam". Udawanie dziewczyn jest powszechne w grach on-line – chłopaki wierzą, że w ten sposób mogą zyskać lepsze traktowanie, na przykład dostawać prezenty od innych graczy. Dziewczyny tymczasem udają chłopaków, żeby uniknąć dokładnie takiej sytuacji. Albo żeby wejść w męską rolę. Przykład spoza świata gier: pewna amerykańska nastolatka przez lata udawała starszego seksistowskiego faceta, żeby… pisać o sporcie. Czasem ta maskarada posuwa się za daleko, gdy gracz zakochuje się w czyimś awatarze i proponuje ERP, *erotic role play* – zabawę w seks. Czasem ktoś się zgodzi, żeby podtrzymać iluzję, a potem się wciąga. W końcu to tylko zabawa, prawda?

Nie zawsze. W ekstremalnych przypadkach dochodzi do tragedii, jak w 2011 roku. Dwudziestodwuletni Damian z Zamościa przejechał pół Polski i zabił nożem starszego o siedem lat Radosława. Jak się okazało, przez sześć lat Radosław udawał dziewczynę, z którą Damian pozostawał w SMS-owym związku. Dlaczego ludzie wciągają się w takie udawanie? Takie sprawy bada ekipa serialu dokumentalnego *Catfish* emitowanego przez MTV. Często za oszustwa odpowiada ten sam mechanizm co w tradycyjnych znajomościach korespondencyjnych. Osoba uważająca się za nieatrakcyjną wysyła zdjęcie kolegi lub koleżanki, a potem nie potrafi wyplątać się z coraz bardziej piętrowego kłamstwa. Niektórzy jednak znajdują perwersyjną przyjemność w oszukiwaniu drugiej osoby, manipulacji i zwodzeniu. Zdemaskowani przez kamery ekipy *Catfish* nie potrafią powiedzieć, dlaczego to właściwie robili.

Popkultura lubuje się zarówno w romantyzowaniu związków z tajemniczymi znajomymi, jak i straszeniu nimi. Do tej pierwszej grupy

należy serial anime *Recovery of an MMO Junkie*, komedia romantyczna o wypalonej pracownicy korporacji, która rzuca wszystko i zamyka się w wirtualnym świecie gier on-line. Grając postacią męską, poznaje uroczą Lily, która w rzeczywistości okazuje się wrażliwym młodzieńcem. Za iloma warstwami fantazji jesteśmy? Straszą zaś takie filmy jak *Megan Is Missing*, historia nastolatki, której poznana przez internet sympatia okazała się – proszę udawać zdumienie – sadystycznym mordercą[15].

Algorytmy miłości

Ted Mosby, bohater memogennego (słynne *true story*) serialu *Jak poznałem waszą matkę*, chce znaleźć sobie żonę. W przeciwieństwie do Jana Serce nie jest gotów zadowolić się pierwszą spotkaną osobą – jego obsesja to poszukiwanie ideału, kobiety, która będzie rozumiała (i podzielała) jego pasje i dziwactwa. W serialu ma to uzasadnienie fabularne, ale i w życiu pragniemy spotkać kogoś dopasowanego. Ilu związkowych dramatów można by uniknąć, gdyby tylko para była lepiej skojarzona, tych smutnych buziek panów, którym żony nie pozwalają grać na komputerze przez cały weekend.

Najtrudniejsze pytanie, przed jakim staje współczesny człowiek, brzmi: gdzie znaleźć sobie partnera? Z obserwacji różnych klubów zainteresowań (klub miłośników anime, przykościelna oaza, fandom *science fiction*) wnoszę, że ich główną funkcją nie było wcale wymienianie się kasetami VHS, dyskusje o tym, czy dominikanie są fajniejsi od jezuitów, a *Star Trek* od *Star Wars*, ale właśnie to, by poznać nowych ludzi, również w celu matrymonialnym.

Internet okazał się tu doskonałym narzędziem. Narzędziem subtelnym jak młotek. Skoro mamy komputery, niech te komputery nas skojarzą. Na tej zasadzie powstały portale takie jak Sympatia czy OkCupid, wirtualne swatki – wystarczyło nakarmić komputer swoimi danymi i preferencjami, żeby dostać listę potencjalnych partnerów. Dla bardziej wybrednych pojawiły się wyspecjalizowane serwisy, które łączyły pary wyznające

wartości chrześcijańskie, albo wręcz przeciwnie – jak FetLife, skierowany do fetyszystów, którzy chcą pobawić się w BDSM, zorganizować orgię albo wejść w związek poliamoryczny.

Z portali wykiełkowały apki, zakorzenione w kulturze lajka-nielajka. Przed stworzeniem Facebooka Mark Zuckerberg (co mogliśmy oglądać w filmie *The Social Network*) zmajstrował aplikację, która pobierała zdjęcia koleżanek ze studiów i pozwalała użytkownikom na ocenę – ładna czy brzydka? Do takiego zero-jedynkowego wyboru sprowadza się mechanizm aplikacji Tinder, która łączy w potencjalne pary ludzi z okolicy, ocenia ich dopasowanie wedle tajnego algorytmu – i wyświetla zdjęcie z krótkim opisem. Przesuń w prawo, nawiążesz kontakt. Przesuń w lewo – następny kandydat. Nie ma się co oszukiwać – na większe powodzenie może liczyć ten, kto ma ładniejsze zdjęcie. Nie korzystam z Tindera, ale przeprowadziłem kilka wywiadów z jego użytkownikami. Często zdarza się, że ktoś wstawia nie swoje zdjęcie, a potem w wiadomości tłumaczy, że się wstydził albo czuł za mało atrakcyjny. Aplikacje do upiększania zdjęć mają własny dział w sklepie z apkami. Taki catfishing na mniejszą skalę. I tyle zostało z *CyberJoly Drim*, z internetu, w którym jesteśmy tylko literkami. Gdy dostaliśmy w ręce kamery, sieć stała się medium, w którym dominuje obraz. Oglądamy, podglądamy się i pokazujemy w oku komputerowej kamerki (czasem dla obopólnej satysfakcji, czasem za pieniądze).

Na szczęście nie wszędzie. Wciąż żywa jest szlachetna forma literackiego erotyzmu, która w internecie żyje tam, gdzie real nie wystarcza. W świecie fantazji ludzi marzących o tym, że naprawdę są zwierzętami (subkultura furrysów) czy mistycznymi istotami, w kulturze fanfików (skrót od angielskiego *fan fiction*) typu *slash*, hobbystycznych prac, w których bohaterowie popkultury przeżywają seksualne przygody. Stąd zrodził się sukces bestsellerowych *Pięćdziesięciu twarzy Greya* E. L. James, książki, która zaczęła żywot jako fanfik *Zmierzchu* Stephenie Meyer. Ta druga jest romantyczną opowieścią o miłości nastolatki i wiekowego wampira, a pierwsza to historia fascynacji niewinnej dziewczyny rozmiłowanym

w sadystycznych praktykach milionerze. Dlaczego mimo postępu techniki wraca się do takich prymitywnych źródeł podniet? Raz, że seks to wciąż coś, co najpierw dzieje się w mózgu, dwa, że nawet najlepszy system rzeczywistości wirtualnej nie zastąpi dobrze pobudzonej tekstem wyobraźni, trzy – że nikt nie widzi, kiedy czytamy sprośną książkę – na czytniku e-booków wygląda jak każda inna książka. O to między innymi chodzi też w subkulturze furrysów – w przebraniu antropomorficznego zwierzęcia nie odczuwa się ludzkiego wstydu.

Wolna miłość

Wbrew tytułowi książki Janusza L. Wiśniewskiego w sieci nie ma samotności – nie takiej, jaka była przed internetem. Nie wiem, co to znaczy być jedynym gejem w małym mieście, mogę jedynie się domyślać – na podstawie tego, co to znaczy mieć niszowe hobby i rozpaczliwie szukać kogoś, z kim można o nim porozmawiać. Internet dla związków międzyludzkich był jak Amazon dla literatury – nagle okazało się, że istnieją tysiące nisz i zainteresowań, które przed World Wide Web były skazane na praktykowanie w samotności, w niebezpiecznych warunkach, na łamach nielicznych branżowych pisemek. Dorastałem w czasach, kiedy mniejszości po prostu nie istniały poza strefą cienia i okolicznościowymi coming outami piosenkarzy w pisemkach o gwiazdach. Pierwszego wyoutowanego homoseksualistę spotkałem, gdy byłem już dorosły. A przecież na pewno w mojej wielkiej, liczącej z tysiąc uczniów szkole musieli trafić się jacyś koledzy, którzy kochali innych chłopców, jakieś dziewczyny chodzące z dziewczynami. Co musieli czuć, słuchając gówniarzy wyzywających siebie od „pedałów” i „ciot”? Dziś nie jest lepiej o tyle, że mowa nienawiści nadal stanowi główny powód, dla którego młodzież LGBT kryje się albo wręcz robi sobie krzywdę, z samobójstwami włącznie (wedle amerykańskich badań o skończeniu ze sobą myśli poważnie prawie połowa nieheteroseksualnych dzieci!) – ale w internecie nie jest już sama. Na przykład społeczność Twittera wspiera się przy

comingoutach przed rodzicami, świadectwom towarzyszą słowa otuchy i wirtualne uściski. Niestety, sieć daje także nowe możliwości krzywdzenia innych.

W czasach rewolucji seksualnej w latach sześćdziesiątych hippisi dużo mówili o wolnej miłości, ale w praktyce chodziło głównie o wolny dostęp do kobiet. Kto nie chciał uprawiać wyzwolonego seksu, narażał się na ostracyzm. Dzięki pigułce antykoncepcyjnej znikał strach przed ciążą, więc w czym problem? W mieszczańskich zabobonach, mieszczanko? Nie można mówić o wolności, jeśli nie oznacza ona wolności odmowy. Internet przyniósł nową rewolucję seksualną, która powtarzała błędy starej. W założeniach Tinder miał ułatwiać wstępny kontakt – po zaakceptowaniu osoby („przesuń w prawo”) można z nią porozmawiać przez komunikator. Wtedy też okazuje się, że ładny selfik to nie wszystko i jednak nie iskrzy. Zwykle po tym kontakt powinien ustać, ale niektórzy – zwykle mężczyźni – wciąż nie rozumieją odmowy. Dochodzi więc do prób kontaktu w mediach społecznościowych (jeśli uda się zidentyfikować osobę – czasem użytkowniczkę Tindera może zdradzić jakiś szczegół, jak zdjęcie z pracy albo po prostu połączenie konta z Instagramem, przez co na jej profilu wyświetla się więcej niż sześć tinderowych zdjęć), wysyłanie niechcianych wiadomości, wreszcie stalking, czyli nękanie przez osaczanie. Od 2011 roku według polskiego Kodeksu karnego takie „uporczywe nękanie powodujące uzasadnione okolicznościami poczucie zagrożenia lub istotne naruszenie prywatności” stanowi przestępstwo. Symbolem wszechobecnej cybernetycznej przemocy wobec kobiet jest zjawisko wysyłania niechcianego *dick pic*, czyli zdjęcia męskich genitaliów wysłanych przez komunikator (częste na Twitterze). Sieć potrafi być także sprzymierzeńcem w walce z seksizmem. To dzięki hashtagowi #metoo miliony kobiet pierwszy raz w życiu mogły powiedzieć o przemocy seksualnej, której padły ofiarą – i przede wszystkim przekonać się, że nie są same.

Walka z przemocą wobec kobiet jest jednak czymś, co cyberkorporacje najwyraźniej przerasta. Jest to doskonale widoczne na Twitterze, gdzie wielokrotnie zdarzało się, że użytkowniczki zgłaszające atakujące je treści

były ignorowane przez moderatorów. Dużo czasu zajęło usunięcie przemocowych forów z serwisu Reddit, tak samo Facebook dopiero w 2018 roku, po naciskach politycznych, poczynił kroki w celu ograniczenia zasięgów czy wręcz usuwania niewłaściwych stron. Moderacja Facebooka działa zresztą bardzo wybiórczo – bana można dostać za zrzut ekranu z pogróżkami czy wyzwiskami, które się otrzymało. Wystarczy, że ktoś to zgłosi, a przepracowany moderator, którego nie obchodzi kontekst, tylko indeks słów zakazanych, zablokuje nam dostęp do serwisu.

O wiele łatwiej walczyć przecież po prostu z seksem (naga fotografia – nawet artystyczna – to pewny sposób na zaliczenie bana na Fejsie). Ten cyberpurytanizm to z jednej strony odpowiedź na atmosferę po akcji #metoo, a z drugiej efekt wprowadzenia w USA regulacji SESTA/FOSTA mających zapobiegać handlowi żywym towarem. Facebook zaostrzył – i tak surowe! – standardy społecznościowe dotyczące przesyłania i publikowania treści erotycznych i seksualnych. W tym samym czasie „oczyszczono" Tumblra – blogi stracili artyści i seksworkerzy prezentujący tam swoje portfolia; z tego powodu z serwisu odeszła jedna trzecia użytkowników[16], którzy przenieśli się głównie na Twittera. *Internet is for porn*, nawet jeśli korporacyjne platformy bardzo chciałyby, żeby taki nie był.

Tak było: komu przeszkadza Mia Khalifa?

Na pierwszy rzut oka TikTok jest miejscem, w którym jedne dzieciaki poruszają ustami do słów muzyki, a inne chwalą się drogimi ciuchami i telefonami. Swoją przystań znalazło tam jednak znacznie więcej subkultur, a kulturowy wpływ TikToka zaczyna być widoczny poza aplikacją.

To, co dość szybko rzuca się w oczy, to niesamowity tygiel kulturowy, trendy (czyli tiktokowe mody i memy) błyskawicznie rozpowszechniają się po całym świecie – wczoraj młoda Koreanka wymyśliła układ taneczny do piętnastosekundowego fragmentu niemieckiego numeru techno, a dziś tańczy go cała tiktokowa Polska.

Swoje miejsce na TikToku znalazły nieśmiałe nastolatki z małych miasteczek, którym w życiu by nie przyszło do głowy, żeby zatańczyć przed koleżankami, a przed komórkową kamerą dają z siebie wszystko, imitując śpiewanie broadwayowskiego musicalu, odgrywając scenki z polskich kabaretów i filmów Patryka Vegi (wyjęte z kontekstu cytaty z *Kobiet mafii* są znacznie lepsze niż same filmy[17]) czy tańcząc (naśladując uroczy trend wymyślony w sypialni na drugim końcu świata). Ale nie tylko – TikTok okazał się miejscem, w którym może wyrazić się dosłownie każdy. Licealiści i studentki. Młode żony i matki z Rosji, robiące sobie przerwę od codziennych obowiązków. Młodzież LGBT, chłopcy przebierający się za dziewczyny, dziewczyny przebierające się za chłopców, osoby niebinarne, miłośnicy tatuaży i makijaży, dowcipnisie, mechanicy samochodowi i rysowniczki fanartów, animatorzy szukający nowych pól prezentacji swojej twórczości, furrysi przebierający się za antropomorficzne

zwierzęta, cosplayerki przebierające się za dziewczyny z anime, cosplayerzy przebierający się za dziewczyny z anime i czterdziestoletni faceci, którzy próbują być zabawni, ale nie do końca potrafią opanować język nowoczesnego medium[18].

Łączy ich jedno – wszyscy podrygują do tej samej muzyki. Kiedy fragment jakiegoś utworu chwyci, gdy popularna stanie się jakaś wynaleziona do niego choreografia, wszyscy tańczą to samo. To sprawia, że piosenki użyte jako podkłady mogą liczyć na gigantyczną popularność. To zupełnie nowy sposób na odkrywanie – i przeżywanie muzyki. Cała piosenka nie musi być fajna, ważne, żeby miała fajny segment. Tak stało się z utworem *Mia Khalifa* raperskiego duetu iLOVEFRiDAY.

Hit Or Miss

Takie rzeczy są możliwe tylko w kulturowym tyglu TikToka – @nyannyancosplay, dwudziestoletnia fanka koreańskiej muzyki popularnej, która lubi cosplay, nakręciła filmik, na którym tańczy i udaje, że śpiewa cztery wersy zwrotki *Mia Khalifa*, przebrana za Nico Yazawę, postać idolki z *Love Live!*, japońskiego serialu animowanego. Gdy piszę te słowa, jej filmik na samym TikToku zyskał 3 761 000 polubień.

Bywalcy internetu pewnie już uśmiechają się pod nosem. Tytułowa Mia Khalifa to przecież pseudonim amerykańskiej aktorki porno. Pochodząca z Libanu chrześcijanka, której kariera w branży trwała tylko trzy miesiące, ale zyskała wątpliwą sławę po tym, jak w jednym z filmów wystąpiła w hidżabie, muzułmańskiej chuście okrywającej głowę.

Dlaczego ktoś napisał o niej piosenkę? To tak zwany *diss track*, raperska tradycja pisania brzydkich piosenek o nielubianym rywalu (jak Nagły Atak Spawacza o Liroyu). Ale Smoke Hijabi, pochodząca z Palestyny połówka duetu iLOVEFRiDAY, wcale nie miała pretensji do Khalify o pornowystępy w chuście. Poszło o tweeta, w którym Mia skrytykowała występ Smoke Hijabi w teledysku. Raperka odziana w chustę pali na nim skręta. Mia napisała, że to uwłacza wszystkim muzułmankom. Smoke Hijabi tak się

zdenerwowała, że razem ze swoim kolegą raperem Xeno Carrem nagrała piosenkę, w której wyśmiewają i obrażają Khalifę za jej przeszłość w branży porno.

Tyle że Mia Khalifa wcale nie napisała tego tweeta. Wpis był spreparowany przez jakiegoś internetowego dowcipnisia (nabrał się na niego nie tylko iLOVEFRiDAY, ale i kilka serwisów internetowych). Witamy w XXI wieku, gdzie od fejkowych tweetów wybuchają raperskie awantury, więc cieszmy się, że (na razie) nie wybuchła żadna wojna.

Piosenka *Mia Khalifa* jest obrzydliwa, ale jednocześnie bardzo skoczna. I jak się okazało, można z niej wybrać fragment (zwany *Hit Or Miss*, od pierwszych słów zwrotki), w którym akurat nikt nie śpiewa o seksie oralnym, i zrobić z tego hit dla nastolatków (ktoś wrzucił na YouTube kompilację tiktoków naśladujących filmik @nyannyancosplay, całość trwa godzinę). Oryginalna piosenka zyskała gigantyczną popularność na YouTubie i Spotify (gdzie weszła do toplisty). Szkoda tylko, że taką popularnością nie cieszy się poprzedni utwór iLOVEFRiDAY, *Travel Ban*, w którym duo krytykuje i wyśmiewa rozporządzenie wykonawcze 13769 podpisane przez prezydenta Donalda Trumpa w 2017 roku. Pod płaszczykiem „antyterroryzmu” było wymierzone w imigrantów i uchodźców z krajów islamskich.

Jest i polski wątek. Według dorocznego raportu Pornhuba z lat 2017 i 2018 Mia Khalifa była drugą pod względem popularności gwiazdą filmów dla dorosłych wśród polskich użytkowników. To, że chrześcijanka zakładająca hidżab do erotycznej sceny tak bardzo rozpala mieszkańców kraju, w którym blisko do poglądów Trumpa, mówi sporo o polskiej duszy – albo potrzebie narodowej terapii.

Część 3

Wojny kulturowe

Bezpieczne miejsca

> Tak, bronię dostępu do swoich hobby. Nie chcę, żeby mali wywrotowi troglodyci pojawiali się i domagali czegoś, co lubię ja i moi znajomi. Spierdalajcie, nie chcieliście nas od początku, a teraz jesteście zainteresowani, bo kultura nerdowska stała się *cool*.
>
> @GladdenHolden, wpis na Twitterze, 27.03.2019

Usenet był ekskluzywnym klubem, a wejścia do niego strzegła netykieta. Z pozoru zestaw pożytecznych reguł, które powinny ułatwić wszystkim życie. W jaki sposób odpisywać na listy? Jak się zachowywać? Jakie formy grzecznościowe obowiązują w internecie?

Tak samo jak zasady savoir-vivre'u są naprawdę przemocą skierowaną w klasy niższe, testem na to, kto jest nasz, a kto obcy, tak i netykieta służyła przede wszystkim do stawiania nowych w pionie. Kto dopiero podłączył się do sieci, nie powinien się na razie odzywać, tylko trochę polurkować, żeby poznać panujące na grupie zwyczaje. W latach osiemdziesiątych rozczytywałem się w książce pod tytułem *Karate*. Miała czarną okładkę, a w środku znajdowały się ryciny z pozycjami i uderzeniami, różne porady na temat, „jak się zachować, gdy ktoś nas zaatakuje" (brzmiały dość rozsądnie – „uciekać"). Najbardziej zapamiętałem przytoczoną w podręczniku przypowieść o uczniu, który przybył do mistrza na nauki. Ale zanim został przyjęty do *dojo*, musiał znosić przeróżne upokorzenia. Takie lekcje pokory.

Osoby nieobyte w necie nazywano lamerami (z angielskiego *lame* – „ciepły", to przeciwieństwo *cool*), taką łatkę można było zdobyć nie tylko prezentowaniem niewiedzy na tematy związane z grupą, nieodpowiednim zachowaniem, ale i techniczną nieporadnością. Zwykły użytkownik łączył

się z usenetem za pomocą programu, który był dołączony do Windowsa 95, czyli Microsoft Outlooka. Nie było to najlepsze oprogramowanie (był to przede wszystkim czytnik poczty, usenet obsługiwał niejako na boku), nie radziło sobie z niektórymi funkcjonalnościami. Wśród usenetowej „elity" zdarzali się ludzie, którzy tak nie cierpieli Outlooka, że wiedząc o błędzie w nim występującym, wstawiali do wiadomości specjalne znaki, żeby czytnik nieprawidłowo wyświetlał wiadomość. Przypomnę, że były to czasy, gdy Microsoft przez swoje monopolistyczne praktyki uchodził za zło wcielone, a Bill Gates nie był filantropem próbującym zaszczepić świat, tylko prezesem korporacji, którego twarz miłośnicy otwartego oprogramowania wklejali na nazistowskie plakaty w miejsce Hitlera.

Selekcjonerzy i wykidajła

Gatekeeper, gdy mowa o komunikacji, oznacza selekcjonera treści – podmiot decydujący o tym, która informacja nadaje się do podania w wieczornych wiadomościach lub wypełnienia ciasnej przestrzeni papierowej gazety (jak ktoś zauważył, czy to nie dziwne, że na świecie dzieje się akurat tyle rzeczy, że wystarczają do zapełnienia działu zagranicznego?). W Web 1.0 takimi selekcjonerami stały się wyszukiwarki internetowe i portale, w Web 2.0 – teoretycznie sami użytkownicy, praktycznie – boty, clickbaity i algorytmy.

Ale słowo *gatekeeper* ma też drugie znaczenie: to „strażnik bramy" prowadzącej do jakiegoś elitarnego klubu – takiego jak usenet albo fandom filmów Marvela. Wykidajło, selekcjoner, który sprawdza, kogo wpuścić, a kogo nie. Na celowniku nerdów bramkarzy znajdują się zwłaszcza dziewczyny podejrzewane o bycie „nieprawdziwymi fankami" – jeśli któraś deklaruje, że jest miłośniczką Iron Mana, może liczyć na to, że jakiś twitterowy bojownik o czystość fandomu przepyta ją ze znajomości trzysta czterdziestego drugiego odcinka komiksu. Ostatnio jakiś fan marvelowskiego antybohatera *Punishera* postanowił na Twitterze przetestować kobietę, która okazała się… scenarzystką kilku komiksów

z serii *Punisher*. Strażnicy pojawili się, gdy „kultura nerdowska stała się *cool*” – co nastąpiło w XXI wieku, kiedy to okazało się, że komputery będą rządzić światem. Nagle „kujoni” ze starych amerykańskich komedii okazali się władcami nowej stolicy świata, Doliny Krzemowej. Kultura się dostosowała – moda zaczęła imitować niegdyś wyśmiewany „styl geeka”, a uwielbiane przez „mózgowców” filmy o komiksowych superherosach trafiły do mainstreamu. Wraz z głównym nurtem zjawiły się dziewczyny – kiedyś było ich mało, więc nikomu nie przeszkadzały. Gdy okazało się, że mogą na przykład stanowić realną konkurencję o lukratywne stanowiska w firmach IT, chłopcy zaczęli się bronić. W 2017 roku programista z Google’a rozprowadził w wewnętrznej sieci manifest, w którym pseudonaukowo dowodził, że z powodu ewolucji kobiety nie nadają się do zajmowania się informatyką. Na szczęście gdy sprawa wyszła na jaw, stracił pracę.

Wymuszona przez kolegialną merytokrację netykieta i prześladowanie „ludzi gorszego softu” w usenecie były więc formą gatekeepingu. Podobną funkcję pełni żargon czy hermetyczny idiolekt, który często wykształcają takie grupy. Lamerzy, mugole, którzy nie znają na pamięć przygód Harry’ego Pottera, hoplofobowie (tak w slangu miłośników strzelania do ludzi nazywa się przeciwników strzelania do ludzi), którzy nie wiedzą, że karabin AR-15 jest *ćwierćautomatem, a nie automatem*, i tak dalej. W czasach blogerskich należałem do nieformalnej sieci blogowo-towarzyskiej nazywanej TTDKN (skrót do Think Tank Dyskurs Kultura Nauka, choć z prawdziwym think tankiem, fundowaną wylęgarnią idei, nie miała zbyt wiele wspólnego). Jej żargon wyewoluował do tak hermetycznej postaci, że gdy chciałem pokazać ciekawą notkę kolegi komuś spoza naszego bąbelka, okazało się, że muszę ją przetłumaczyć na normalny polski. Podobnie było na przykład z miłośnikami japońskiego komiksu i animacji. Same słowa „manga” i „anime” zostały zapożyczone z japońskiego (w którym po prostu znaczą kolejno „komiks” i „animacja”), podobnie jak masa wyrazów posiadających swoje odpowiedniki w języku angielskim i polskim. Ale po co mówić „aktorka podkładająca głos”, jeśli

można powiedzieć *seiyū* (skrót od *koe no haiyū*). Żeby było śmieszniej, w slangu japońskim dominuje określenie CV (skrótu od angielskiego *Character Voice*).

Slang jest też potrzebny, by rozmawiać o rzeczach nieprzystojnych. Niemal każde środowisko ma własne „tajne" określenie na seks i czynności pokrewne. „Jeśli szukasz seksu z normalną dziewczyną, musisz próbować różnych okrężnych metod, a jeśli zaproponujesz to wprost, pewnie dostaniesz w twarz. Pośród futrzaków wystarczy proste »yiff?« i sympatyczny uśmiech – na pewno się nie obrazi i w najgorszym razie odpowie z uśmiechem »Nie, dziękuję«. Poproś obcego futrzaka, żeby podrapał cię po plecach. Jeśli odmówi, to będzie to z jego strony raczej niegrzeczne" – wyjaśniał w 2008 roku tekst „Chciałbym zostać furry (futrzakiem). Co powinienem zrobić, jakie wymagania spełnić, czego potrzebuję?" na forum miłośników antropomorficznych zwierząt polfurs.org.

Wyjaśnianiem znaczeń nowych słów i memów dla niewtajemniczonych zajmują się specjalne serwisy, takie jak Urban Dictionary (i jego polska mutacja – słownik slangu Miejski) czy Know Your Meme. Ich lektura może być pożyteczna – żargon służy nie tylko budowaniu murów, ale i rozpoznawaniu się w internetowym tłumie. Pokaż mi, jakich słów i memów używasz, a dowiem się, kim jesteś. Nikt poza prawicowymi trollami nie używa na przykład słowa „ojkofobia". Termin, który w psychiatrii oznacza „lęk przed domem i wyposażeniem domu", w żargonie prawicy znaczy „nienawiść do własnej ojczyzny". Wprowadził je do obiegu Jarosław Kaczyński, który w takim zdeformowanym znaczeniu poznał je z książki konserwatywnego filozofa Rogera Scrutona. Potrzebą rozpoznania tłumaczyć należy także karierę żaby Pepe, niegdyś niegroźnego bohatera zabawnego komiksu. Pepe został przejęty przez trolle z 4chana i dziś ma status nazistowskiego symbolu.

4chan, ostateczna granica internetu. Jak ze strony, na której użytkownicy wymieniali się obrazkami bohaterek anime i kotków, stał się wylęgarnią

neonazistowskich cybernetycznych bojówek, które rozpętały #gamergate, wybrały Trumpa i sprowokowały zamach na meczet w Christchurch?

Antisocial Network

Wszystko zaczęło się niewinnie – od japońskiego forum internetowego 2channel. Powstały w 1999 roku serwis pozwalał na dyskusje, których uczestnicy byli anonimowi. Ta anonimowość umożliwiała wybór maski – można było być, kim tylko się chciało. Nawet – co nie zawsze jest możliwe w prawdziwym świecie – sobą. Trzy lata później uchodźcy z zagrożonego zamknięciem 2channel założyli forum obrazkowe Futaba Channel, w 2003 roku Christopher Poole (znany jako moot) założył jego amerykańskiego klona 4chana. Początkowo poświęcone anime forum stało się źródłem internetowych memów. Chociaż chętni mogli podpisywać się dowolnym pseudonimem, to nie było to obowiązkowe. Większość postów lądowała więc na stronie z domyślnym podpisem „anonymous". Ciekawie wpływało to na dyskusje – z jednej strony nie było żadnych ograniczeń, więc posty były wulgarne i niesmaczne, z drugiej znikało gdzieś ego. „Anonim" stał się internetowym memem – przedstawiany na obrazkach jako zielonoskóry człowiek bez twarzy, był awatarem całej społeczności.

Na początku chodziło o zabawę. Czasem ktoś rzucał pomysł hakerskiego ataku na strony żyjące z cudzych treści i memów (jak eBaum's World), ale pierwsza wielka i udana akcja anonimów polegała na blokowaniu dostępu do basenu w wirtualnym chatroomie Habbo Hotel. Powstała wtedy nowa ikona anonimów, wzorowana na używanym w czasie blokad awatarze czarnoskórego ludzika w garniturze i z wielkim afro. Ubrane w garniaki i peruki anonimy wyszły na ulicę, spotykając się na przykład na premierze kultowego filmu *Węże w samolocie*.

W 2006 roku na ekrany kin wszedł film sióstr Wachowskich *V jak Vendetta*, oparta na komiksie Alana Moore'a opowieść o ukrytym za maską Guya Fawkesa terroryście walczącym z faszystowskim rządem Wielkiej Brytanii. Maska, symbolizująca „ideę, której nie można zabić", zrobiła

furorę na 4chanie – nosił ją Epic Fail Guy („koleś od epickich porażek”), rysunkowy bohater, którego ciągle spotykały jakieś niepowodzenia. Mimo tego prześmiewczego podejścia to właśnie ta maska – wygodniejsza niż wielkie afro – stała się nowym symbolem anonimów. Mieli ją na twarzach uczestnicy serii protestów przeciwko Kościołowi scjentologicznemu. Stała się ikoną kolejnych ulicznych manifestacji, na przykład ruchu Occupy Wall Street, a także grup haktywistycznych (używających narzędzi hakerskich w celach politycznych). Ale za anonimami nie stała żadna organizacja. Nie można mówić nawet o umysłowości roju. Działał tu raczej ukazany w serialu *Ghost in the Shell* mechanizm *stand alone complex* (przypominający zaproponowane przez socjologa Barry’ego Wellmana pojęcie „indywidualistów usieciowionych”) – działania jednostek zarażonych jakąś ideą. Jedyną formą organizacji takich osób są flash moby, zwoływane *ad hoc* zloty i demonstracje, zwykle niepoważne, o których informacje wirusowo rozpowszechniają się w sieci. W taki sposób doszło do „organizacji” protestów w sprawie ACTA w 2012 roku czy zwołania na Facebooku akcji Krzyż, demonstracji przeciwko obecności tak zwanego krzyża smoleńskiego na warszawskim Krakowskim Przedmieściu w sierpniu 2010 roku.

Sam mam taką maskę, kupioną na przecenie za osiem złotych w sieciowej drogerii. Napis na etykiecie brzmiał „maska protestu”. Gdy kolejny raz mainstream usłyszał o 4chanie, anonimy miały już twarz żaby Pepe. Ta pochodząca z komiksu Matta Furie *Boy’s Club* postać ze względu na swoją plastyczną twarz stała się popularnym memem. Służył on wyrażaniu emocji, zarówno pozytywnych (*Feels good, man*), jak i przejmującego smutku. Pepe był przerabiany i powielany (różne warianty zbierało się dla żartu jak karty z pokemonami), aż w 2015 roku w ogniu kampanii przed wyborami prezydenckimi w USA został zmiksowany z przyszłym prezydentem Trumpem przez użytkowników podforum „/pol/” 4chana, zbierającym dyskusje polityczne (i zrzeszającym neonazistów, rasistów, seksistów i tym podobnych). Od tej pory fani Trumpa z 4chana – jedni prawdziwi, drudzy ironiczni, lubiący po prostu patrzeć, jak świat

płonie – umiłowali sobie Pepe-Trumpa. Żaba w garniturze i z bujną czupryną na tle amerykańskiej flagi trafiła nawet na Twittera ówczesnego kandydata! I ten przedziwny mariaż Trumpa i żaby lubiącej sikać na stojąco z opuszczonymi spodniami nie wyszedłby poza niszowe fora, gdyby nie sztab Hillary Clinton, który odkrył kilka 4chanowych memów i zaliczył Pepego do symboli nazistowskich. Przekaz sztabowców błyskawicznie podchwyciły liberalne media. Żaba Pepe została nazistą i antysemitą, ku uciesze skrajnej prawicy, która szybko przyjęła go za swój symbol.

Fight Club *z* South Park

Ale co na 4chanie w ogóle robili rasiści, neonaziści czy seksiści? Na to pytanie „normalnym” użytkownikom internetu odpowiedź miała przynieść książka Angeli Nagle *Kill All Normies* [Wymordować normalsów]. Pozycja ta nie ukazała się po polsku, ale została omówiona na łamach pism politycznych. Autorka pokazuje w niej, co się dzieje, gdy zaczyna się robić coś ironicznie, a potem robi się to na serio: najpierw są rasistowskie żarty, służące testowaniu granic, a kończy się na prawdziwym rasizmie. Zaczyna się od głupich wygłupów w internetowym wirtualnym hotelu, a kończy na wysyłaniu pogróżek kobietom zajmującym się grami. Na tym polegała właśnie afera #gamergate, która wybuchła w 2014 roku. Pod płaszczykiem troski o „etykę w dziennikarstwie growym” kryła się seria internetowych ataków na badaczki i autorki gier.

Nazwa #gamergate została wymyślona na Twitterze przez serialowego aktora (znanego z kultowego dla nerdów serialu *Firefly*) Adama Baldwina (co dziwne, Nagle nie wspomina o nim w swojej książce). Człon „gate” to oczywiste nawiązanie do afery Watergate, ale widzę w tym ironię przypadku – była to przecież akcja „gatekeeperów”. W latach osiemdziesiątych klub graczy był w zasadzie męskim klubem, choćby dlatego, że dostęp do komputerów mieli głównie chłopcy (panowało przekonanie, że nauki ścisłe nie są dla dziewczyn), a kobiety w branży pozostawały niewidzialne. Zmiany przyszły dekadę później, w czym

pomogła również ekspansja popkultury japońskiej, która widziała w kobietach ważną część rynku (słynny *Pac-Man* został zaprojektowany jako gra dla dziewczyn). Postacie kobiece w grach wciąż odpowiadały męskim upodobaniom, ale kapitalizm przejął niektóre postulaty feministyczne i opakował je w seksowne pudełko z napisem *girl power* – w efekcie powstała Lara Croft, postać z dużym biustem, ale bitna i niezależna. Siła kobiety polegała na tym, że może kogoś kopnąć w twarz, nosząc obcisłe wdzianko, jak w *Matrixie*. Nowe pokolenie grających dziewczyn chciało czegoś więcej, a internet dał im możliwość wypowiedzenia się. Jednak część męskiego klubu odebrała feministyczną krytykę gier jako zamach na ich hobby. Tak samo internet był chłopięcą zabawką, co wyrażało się w haśle „w internecie nie ma kobiet". A gdy jakaś się znalazła, była proszona o dowód w postaci zdjęcia piersi („cycki albo spierdalaj").

Należy pamiętać, że środowisko graczy, czy ogólnie nerdów, często składało się ze społecznie wycofanych osobników, szukających w wirtualnej rozrywce głównie ucieczki przed przerażającym realem. A teraz w tym bezpiecznym świecie fantazji miało zaroić się od silnych kobiet? Frustracja związana ze zmieniającym się światem, z brakiem pozytywnych wzorców postępowania – czy wreszcie nasilającym się kryzysem gospodarczym – buzowała na forach dla przegrywów i wreszcie wybiła. Śledziłem kiedyś polskie klony 4chana, na pozór pełne niepoprawnych politycznie memów, przemocy słownej i ogólnego rozkładu obyczajów. Ale to, co wychodziło po uważniejszej obserwacji, to zupełny brak nadziei. Chłopcy z małych i większych miasteczek, którzy nie widzieli dla siebie żadnej strategii wyjścia, pogodzeni z tym, że nie osiągną minimum liberalnego sukcesu, na który składają się: związek z ładną dziewczyną, kredyt, ozusowany etat w korporacji z Lux Medem i MultiSportem. Wychowanie w narracji neoliberalnej kazało im szukać problemu w sobie, nie w antyludzkim systemie. Wiedzieli, że bezpośrednim gnębicielem jest szef lokalnej firemki, który zajeżdża nową furą, a potem rozkłada ręce i mówi o konieczności oszczędzania[19]. Ale jednocześnie nie

czuli, że ktokolwiek im pomoże – a zwłaszcza państwo. Polsce udało się tym samym dogonić USA.

Tę negatywną energię trolli, hejterów i sfrustrowanych młodzieńców wykorzystały ruchy altprawicowe – w Ameryce afera #gamergate stała się poligonem wojny informacyjnej, która w przyszłości miała pomóc w zwycięstwie Donalda Trumpa. Dopiero później okazało się – o czym Nagle najwyraźniej nie wiedziała – jaką rolę w tych sieciowych manipulacjach odegrały agregaty danych nielegalnie kumulujące informacje z Facebooka, rosyjskie boty i opłacane trolle.

Łatwo robić z 4chana (i ogólnie kultury chanowej) siedlisko wszelkiego zła, ale prawda jest o wiele gorsza. Prawdziwy underground jest tam, gdzie poszli użytkownicy przegonieni z 4chana za łamanie regulaminu. W miejscach, gdzie nie sięgają wyszukiwarki, na forach alternatywnej sieci TOR i w darknecie. Za kryptowalutę można kupić wszystko – miękkie i twarde narkotyki, fałszywe dokumenty, wykradzione dane z kart kredytowych, nielegalną pornografię (w tym z ekstremalnymi formami sadyzmu, o których krążą internetowe legendy), a nawet wynająć płatnych zabójców. Właśnie przez zlecanie morderstw (które jednak nie doszły do skutku) wpadł założyciel sklepu Silk Road (z angielskiego „Jedwabny Szlak", takie Allegro, tylko z nielegalnymi rzeczami) Ross Ulbricht. Ale to sprawy dla dziennikarzy lubujących się w straszeniu mieszczan, FBI i innych służb. Wątek polski: w 2019 roku Centralne Biuro Śledcze zatrzymało osiemnastoletniego administratora forum, na którym użytkownicy dzielili się materiałami pedofilskimi.

Mnie interesuje bardziej to, co widać gołym okiem – wtedy niestety wychodzi na jaw, że 4chan (i jego klony) nie jest żadnym jądrem ciemności ani kosmicznym najeźdźcą, tylko należy do mainstreamu. Facebook pokazał, że Polacy wcale nie wstydzą się swojego seksizmu, nienawiści do obcych czy homofobii – o ile coś nie grozi nalotem CBŚ, będą to robić w świetle dnia, pod prawdziwymi nazwiskami. Polską twarzą #gamergate nie były anony z Karachana, polskiego klona 4chana, ale jeden z najbardziej znanych i nagradzanych polskich twórców gier

komputerowych, który uznał, że „coś w tym jest”. Jakby nienawistne ataki na kobiety to faktycznie był najlepszy pretekst, żeby zastanawiać się nad problemem rzetelności recenzji gier komputerowych!

Na początku 4chan był nieograniczonym polem do żartów ze wszystkiego, psikusów polegających na nabieraniu kogoś na kliknięcie w *goatse*, *tubgirl* albo *lemonparty* (proszę tego nie guglać). Niesmaczne, ale niegroźne. 4chan był dzieckiem serialu *South Park* i celebrytów w stylu Kuby Wojewódzkiego. Zjawiskiem pozornie marginalnym, ale mieszczącym się w głównym nurcie kultury ironii, czyli nienawiści do wszystkiego opakowanej jako „poczucie humoru”; wyśmiewającej zarówno katów, jak i ofiary; walczącej o wolność słowa do obrażania każdego, kogo się da.

Tyle że dla pierwszej fali 4chanowców to był plac zabaw. Biwak, na który przyjechali ludzie wychowani w zupełnie innym świecie. Normalnym świecie. Tu bawiliśmy się w *Fight Club*, adaptując nawet pierwszą i drugą zasadę: „Nigdy nie mów o 4chanie”. Ale to było kilkanaście lat temu. W tym czasie dorosło całe nowe pokolenie, wychowane w tym anarchistycznym internecie, uczące się życia z demotywatorów, wpadające w pułapkę toksycznej manosfery, strefy mężczyzn powołanej w odpowiedzi na rzekomy „kryzys męskości” i zwycięski pochód feminizmu. Pokolenie przegrywów, dla których 4chan (i jego klony) stał się „bezpieczną przestrzenią”[20].

Otwarty słownik slangu Miejski definiuje „przegrywa” jako osobę, która „przegrywa życie, nie odnosi sukcesów w żadnej dziedzinie życia, nie ma pieniędzy, pracy, dziewczyny/chłopaka itp. i spędza swój wolny czas w internecie”. Powiązane hasło „stulejarz” jest małym esejem o współczesności: „Człowiek popadły w stan pewnego marazmu i totalnego nihilizmu. Stulejarze mówią o sobie, iż przegrali życie. Szukają oni wirtualnych miejsc spotkań, takich jak fora internetowe, gdzie spodziewają się spotkać innych, podobnych sobie stulejarzy. Życie stulejarza to pasmo ciągłych porażek, począwszy od kupowania rzeczy codziennego użytku

i ubrań w tanich dyskontach (typu Biedronka), a skończywszy na zupełnych niepowodzeniach w kontaktach z kobietami”.

Zgubny symetryzm

Porażki mają wymiar ekonomiczny (kupowanie w tanich dyskontach) i osobisty (niepowodzenia z kobietami). A gdy pojawia się grupa zagubionych (i zagniewanych) młodych ludzi, ktoś to z pewnością wykorzysta. Barwnie i popkulturowo pokazał to *Mroczny rycerz powstaje*, gdzie takim opiekunem wyrzutków stał się terrorysta Bane. W realu przegrywami zajęli się trenerzy podrywu (PUA, *pick-up artists*) i prawicowi politycy. Introwertyczne społeczne wyrzutki zamknięte w internetowych bańkach się radykalizowały.

W Stanach Zjednoczonych niechciani chłopcy identyfikowali się jako incele (skrót od angielskiego *involuntary celibate* – „mimowolny celibat”). Czuli się odrzuceni, ale zamiast pracować nad sobą, rozwijać ego i umiejętności społeczne, weszli w toksyczne środowisko, które wciągało jak bagno. Też byłem nastolatkiem i nieraz poczułem gorycz odrzucenia. Nie było wtedy internetu, ale były na przykład książki Philipa K. Dicka, amerykańskiego pisarza *science fiction*, który na łamach powieści o ufoludkach rozprawiał się ze swoimi licznymi byłymi żonami. Tak, byłem przez w chwilę w mrocznym miejscu, gdzie w portretowanych przez Dicka złośliwych, nienawidzących mężczyzn zołzach widziałem dziewczyny, które nie chciały ze mną pójść na randkę. Na szczęście dość szybko się z tego ocknąłem.

Wolę nie myśleć, co by było, gdybym w tej „czarnej godzinie” miał internet. Gdybym zapisał się na forum Red Pill (metafora otwierającej oczy pigułki z *Matrixa*) w serwisie Reddit, gdzie różni nienawidzący kobiet mężczyźni wymieniają się psychoewolucyjnymi „prawdami” na temat płci i związków („dlaczego kobiety wybierają drani, a nie miłych kolesi?!”). Nienawiść, która wyszła poza internet: w 2014 roku w Isla Vista w Kalifornii dwudziestodwuletni Elliot Rodger zamordował sześć osób

i popełnił samobójstwo. Zostawił nagrania wideo, na których mówi językiem redpillowców i narzeka na bycie odrzuconym przez kobiety.

Mam problem z narracją Nagle – chociaż dobrze opisuje ona powstanie internetowych bojówek, rolę ironii w procesie oswajania toksycznych treści i sposobu, w jaki zostały wykorzystane przez prawicowych cybercelebrytów i polityków, to próbuje zrównoważyć to krytyką lewicowej aktywności w sieci. Warto podkreślić, że chodzi jej nie o lewicę w rozumieniu europejskim (czyli socjaldemokrację), tylko o ruchy liberalne, skupione na tak zwanej polityce tożsamościowej, a nie na rozwiązywaniu problemu galopujących podziałów klasowych. Wszystko to wynika ze specyfiki, którą trudno przenieść na polski grunt: pojęcia klas i ras są w Ameryce kompletnie wymieszane, żeby ktoś się przypadkiem nie połapał w sposobie dystrybucji nierówności.

Rozumiem tę narracyjną grawitację w kierunku jakiejś dychotomii, bez niej nie ma niezbędnego w każdej opowieści dramatu. Nawet moja książka idzie trochę w kierunku konfliktu telewizja kontra internet. Z jednej strony Nagle stawia więc przegrywów i inceli, z drugiej zaś liberałów, którzy nie umieli zagospodarować 4chana, bo siedzieli schowani jako jedno z plemion na Tumblrze, wymyślając tam dziesiątki płci i paraseksualnych tożsamości. To barwny przykład, który przykuwa uwagę odbiorców (co widać po tym, z jakim przejęciem cytowane są te fragmenty). Tyle że nie ma symetrii między tymi schowanymi w głębinach sieci grupami – tymi, które uważają, że są smokoseksualnymi parademonami – a prawicowymi bojówkarzami idącymi pod rękę z władzą i faszyzującym mainstreamem.

W dodatku na propagowaniu narracji „lewica nie interesuje się prawdziwymi problemami” zarabia skrajna prawica. Po sukcesie zastąpienia w dyskursie określeń takich jak „skrajna prawica” i „neonaziści” miło brzmiącym „alt-right” (alternatywna prawica), próbowano wymyślić „alt-left” (alternatywną lewicę), projekt polegający *de facto* na szczuciu klasy pracującej na osoby LGBT i tym podobne. Tymczasem przecież, jak w facebookowej dyskusji zauważył Andrzej W. Nowak, „prawa LGBT można pojmować w uniwersalistycznej optyce

lewicowej, a nie tylko w postliberalnej polityce tożsamości”. Odeślę znów do popkultury – i wzruszającego filmu *Dumni i wściekli* opowiadającego o wsparciu, jakiego społeczność LGBT udzieliła górnikom strajkującym przeciwko neoliberalnej polityce Margaret Thatcher.

Czy amerykańska lewica naprawdę nie radzi sobie w internecie? W swojej książce Nagle omawia sukces Baracka Obamy i analizuje, dlaczego Hillary Clinton nie potrafiła go powtórzyć. Obama doskonale radził sobie z ówczesnymi mediami społecznościowymi, korzystając na przykład z możliwości wirusowego (i darmowego!) dotarcia do wyborców – jego poplecznicy sami rozsyłali znajomym linki do filmów na YouTubie. Ale to były inne czasy, proste czasy. Sam w podobny sposób użyłem Facebooka do zmotywowania fanów polskiej fantastyki, żeby w sieciowej ankiecie nazwać pierwszego polskiego satelitę naukowego Lem na cześć wielkiego pisarza *science fiction*. Dziś byłoby to niemożliwe bez na przykład zapłacenia Facebookowi za promocję wpisów.

Następca Lema, Jacek Dukaj, w eseju *Po piśmie* stwierdził, że za wygraną Trumpa stało to samo, co za zwycięstwem Obamy, tylko lepiej przeprowadzone. Nie jest to prawdą, Trump zrobił coś zupełnie innego. Liberalna lewica nie przegrała internetu, bo była zajęta zabawami na Tumblrze – przegrała dlatego, że nie używała spamujących Facebooka botów i wykradzionych danych (do czego jeszcze wrócę). Tymczasem amerykańska lewica pokazała ostatnio, co potrafi zdziałać w nowych mediach. Cóż, nic się nie starzeje tak szybko jak książki o internecie. Rewolucji nie zrobiły fantazyjne dzieciaki z Tumblra, tylko pochodząca z Nowego Jorku Alexandria Ocasio-Cortez, najmłodsza kongresmanka w historii USA. Nie dość, że wywodzi się z klasy prekarnej i zna problemy millenialsów z pierwszej ręki (po studiach była kelnerką), wyśmienicie radzi sobie w mediach społecznościowych (z dużą swobodą prowadzi transmisje na żywo na Snapchacie, podczas których gotuje i odpowiada na pytania widzów), to jeszcze ma dobry pomysł na ocalenie Ameryki i zmierzającego ku ekologicznej zagładzie świata. Jej udział w tworzeniu i promocji Green New Deal (Zielony Nowy Ład) sprawił, że stała się

gwiazdą demokratów. Paradoksalnie rozpoznawalności przydała jej też fiksacja prawicowych mediów takich jak telewizja Fox i internetowej maszyny nienawiści. Niestety, ludziom trzymającym media w Polsce wciąż bliżej jest do Margaret Thatcher niż do Alexandrii Ocasio-Cortez, o władzę wciąż biją się dwie partie prawicowe, a małe lewicowe ugrupowania skazane są na robienie memów w internecie.

Internetowa maszyna nienawiści

> Gerrymandering, wykreślanie z list, zastraszanie wyborców, rosyjska ingerencja, nielegalne pobieranie danych… jak na kraj, który podobno jest „centroprawicowy”, Ameryka musi się *strasznie* naoszukiwać, żeby utrzymać republikanów przy władzy.
>
> Lawrence Miles, wpis na Twitterze, 17.08.2018

Facebook to miejsce, w którym buduje się sieć międzyludzkich zależności. Tu ziomek, tam kolega, siam kuzynka i tak dalej. Na Twitterze więzi są znacznie luźniejsze – można obserwować nieznajomych i okazjonalnie wchodzić z nimi w interakcje. Swoją strefę zbudowali tam polscy politycy i dziennikarze, codziennością są posty, w których na przykład naczelny kolorowego tygodnika opinii dokucza przedstawicielowi młodej lewicowej partii, prawicowy publicysta obraża, kogo tylko się da, a potem wszyscy wrzucają memy. Staram się nie obserwować polskiego Twittera – śledzę tam głównie swoich ulubionych amerykańskich i kanadyjskich pisarzy, amerykańskie scenarzystki, japońskich artystów – twórców gier i komiksów, modelarzy i sklep z Akihabary, którego właściciel codziennie z dumą prezentuje części do pecetów i inne elektroniczne ciekawostki w ofercie. Twitter jest więc dla mnie ciekawym i kolorowym miejscem, pełnym obrazków, zdjęć kunsztownych miniatur – oraz amerykańskiej polityki.

W 2017 roku przeprowadziłem dla „Dwutygodnika” rozmowę z amerykańskim pisarzem *science fiction* Hugh Howeyem. Jestem pesymistą, on zaś, chociaż tworzył postapokaliptyczne fantazje, wręcz promieniował tym okropnym amerykańskim optymizmem. Zauważyłem jednak, że jego twitterowe wrzuty to zapowiedzi książkowe i posty

o polityce – zupełnie jak na moim Facebooku. „Zawsze byłem optymistą i chciałbym nadal nim być, ale muszę przyznać, że w ostatnich latach zacząłem się niepokoić o przyszłość” – przyznał mi się pisarz. „Mam czterdzieści dwa lata i wcześniej nigdy nie myślałem o tym, że przyszłość może być gorsza niż teraźniejszość. W prezydenturze Trumpa najgorsze dla mnie jest to, że okazało się, ile nienawiści i złości musi tkwić w ludziach, że lubią takiego typa. Nasz kraj zbudowali przybysze z całego świata, powinniśmy się z tego cieszyć. Powinniśmy zapraszać więcej imigrantów i łączyć się z globalnym społeczeństwem. Nie rozumiem rasizmu i ksenofobii. Mam nadzieję, że to kwestia pokoleniowa, że następna generacja nie będzie tak przepełniona nienawiścią”.

Mała czarna skrzynka

W powieści *Blade Runner. Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* (rozsławionej przez ekranizację Ridleya Scotta z 1982 roku) Philip K. Dick przedstawia futurystyczny gadżet, małą czarną skrzynkę, dzięki której cała ludzkość empatycznie łączy się z Wilburem Mercerem, mesjańską figurą, i współodczuwa jego ból. Jednym z marzeń, na których zbudowano internet, było zbliżenie świata. Globalna wioska, w której można zajrzeć sąsiadowi przez płot. I każdy mógł być tym sąsiadem. Okazało się to, co my, Polacy, wiemy, odkąd obejrzeliśmy *Samych swoich* – sąsiedzi są po to, żeby ich nienawidzić. Empatia po prostu nie działa. A raczej nie działa tak, jak można by to sobie wyobrażać. Ludzką zdolność współodczuwania łatwo zmanipulować albo wyłączyć. Narzędziem może być obrzydzenie albo żart. Przykładów dostarczył kryzys uchodźczy. Obrzydzeniem posłużył się autor kolportowanego na Facebooku fake newsa o wysmarowaniu polskiego autokaru fekaliami przez uchodźców. I tego newsa po sieci nie rozniosły żadne incele z 4chana, tylko Polacy. Tacy normalni, z dziećmi w awatarach. Tacy, których mogłem spotkać na grillu, aż nie wytrzymałem i zapytałem: „Dlaczego jesteście takimi rasistami?”, a oni przestali ze mną rozmawiać.

A kiedy morze wyrzuciło na brzeg ciało uchodźczego dziecka, jedni odwracali wzrok, a inni wręcz przeciwnie – dorwali Photoshopa i zrobili obrazek miksujący zdjęcie chłopca z wirusowym wówczas ujęciem śmiesznie kopiącego piłkarza. Kiedy stajesz się puentą żartu, przestajesz być człowiekiem. I przyznam się, że w kwietniu 2005 roku zaśmiałem się z fotomontażu wrzuconego na 4chana, żeby odreagować traumę towarzyszącą wielkiej polskiej żałobie narodowej.

Żart z kogoś, kto był na samym szczycie, to nie to samo, co żart z bezbronnego. Dlatego nie wzrusza mnie pierwszy odcinek serialu *Czarne lustro,* w którym ofiarą okrutnego trolla pada premier Wielkiej Brytanii. Bardziej przemawia do mnie odcinek szósty trzeciego sezonu – *Znienawidzeni* – gdzie nienawiść sieci trafia w „zwykłych" ludzi. O ile stare media zawsze żerowały na życiu celebrytów i klasy wyższej, o tyle internet przyniósł „demokratyzację ofiar". Za osobami ośmieszonymi w sieci nikt się nie wstawi. Korporacja będzie dalej zarabiać na filmach pranksterów, a rządy opieszale odnajdują się w tych nowych czasach powszechnej nienawiści.

Ponadto trzeba uważać z empatią dla nienawistników. Wiadomo, że incele to biedne chłopaki, już mi lecą łezki na samą myśl, aż zapomniałem o ich ofiarach! W omówieniu *Kill All Normies* opublikowanym w 2017 roku na stronie Krytyki Politycznej Jakub Majmurek napisał, że książka Angeli Nagle „nie tłumaczy polskiej rzeczywistości, z pewnością powinna za to stanowić ostrzeżenie dla polskiej lewicy, przed przyjmowaniem ze Stanów najbardziej niefortunnych taktyk z »bezpiecznymi przestrzeniami«, »non-platformingiem« na czele, jak i wszystkiego, co buduje toksyczną kulturę okopywania się we własnej bańce. Zamykając się w niej, z pewnością nie wygramy". Zupełnie się z nim nie zgadzam. Jeśli czegoś nauczyłem się przez dwadzieścia lat dyskutowania w internecie, to tego, że nie warto dyskutować w internecie. Kiedy wybuchła afera #gamergate, siedziałem w oku cyklonu na 4chanie, jako obserwator. Wprawdzie dla inceli i skrajnej prawicy wyznaczono specjalne podfora, gdzie nie trzeba zaglądać, ale oczywiście nikt ich tam nie zamyka – także forum poświęcone

grom było skażone alt-prawicowymi trollami. I chociaż nie brałem udziału w dyskusjach o „przekupnych dziennikarzach growych” i „feministkach, które robią zamach na nasze hobby”, po jakimś czasie poczułem, że ich *trochę rozumiem*, a może nawet *coś w tym jest*. Na szczęście szybko się z tego otrząsnąłem, bo zrozumiałem, co się stało. Jak siedzisz w jakimś miejscu, to nim nasiąkasz. Kiedy otwierasz się na rozmowy z prawicą, możesz przegapić moment, w którym okazuje się, że to nie oni się nie zmieniają pod twoim wpływem, tylko ty się zmieniasz pod ich wpływem. Zwłaszcza jak jesteś progresywnym lewicowym empatycznym otwartystą, a oni zakutymi faszystowskimi sekciarzami. Jeśli chce się kogoś zrozumieć, trzeba zrobić analizę na chłodno. Wyłącz serce, włącz komputer.

Trolle i idole

Jakie wnioski środowiska liberalne i lewica mogą wyciągnąć ze zdarzeń z rodzaju afery #gamergate, na której kapitał zbijali prawicowi idole tacy jak rasistowski nacjonalista Richard Spencer czy Milo Yiannopoulos, prawicowy homoseksualista walczący z polityczną poprawnością i feministkami? Nie dać się trollować. Walczyć o swoje ideały, nie gadać z trollami, nie dawać się im podpuszczać. Trolle zamieszkują działy opinii pod artykułami na portalach. Nie zaradziły im ani opcja komentowania tylko dla prenumeratorów (Wyborcza.pl)[21], ani próby wymuszania pisania pod nazwiskiem (obsługiwane przez silnik Facebooka wtyczki). Najlepsze rozwiązanie ma magazyn „Dwutygodnik” – pod jego tekstami po prostu nie ma miejsca na komentarze. Wypowiedzieć można się na facebookowym profilu pisma albo – jak za dawnych lat – napisać list do redakcji.

Słowo „troll” w internetowym znaczeniu poznałem dokładnie dwadzieścia lat temu, w 1999 roku. Użył go grzeczny użytkownik usenetu, lojalnie przestrzegający przed tym, że znaleziony przez niego materiał jest kontrowersyjny i może wzbudzić gorące dyskusje. I faktycznie wzbudził – ale co najśmieszniejsze, wcale nie okazał się trollerski. Był to felieton Davida Brina (autora między innymi wizjonerskiej powieści

fantastycznonaukowej *Earth*). Pisarz krytykował w nim – z pozycji głównie lewicowych – *Mroczne widmo*, najnowszą wówczas część *Gwiezdnych wojen* George'a Lucasa. Polski fandom był wówczas przesunięty mocno na prawo, w tej grzecznej i przestrzegającej netykiety grupie jawnie tolerowani byli antysemiccy, homofobiczni i seksistowscy pisarze. Ale nagle czyjaś opinia na temat filmu miała być trollingiem? To słowo zostało wówczas użyte w takim celu, w jakim stosuje się je dziś – żeby zdyskredytować czyjeś odbiegające od normy stanowisko.

Prawdziwy trolling polega na umyślnym denerwowaniu innych, zwykle w niecnych zamiarach. Za wczesnego 4chana chodziło o głupią zabawę (wtedy powstało hasło *Trolling is a art* – „Trollerka jest sztóką" [*sic!*]). Później jednak zostało użyte w celu wzniecania chaosu. Może inspiracją stał się Joker z *Mrocznego rycerza*, morderczy klaun, za którym nie stała żadna ideologia, chciał tylko zobaczyć, jak świat płonie.

Troll morderca wyszedł z popkultury i internetu 15 marca 2019 roku w Christchurch w Nowej Zelandii. Zaatakował meczety i zamordował pięćdziesiąt jeden osób, wszystko transmitując przez internet. Atak zapowiedział w serwisie 8chan[22]. W opublikowanym manifeście odwoływał się do skrajnie prawicowej ideologii, tej samej, którą gamergatowcom i incelom sprzedawali Spencer, Yiannopoulos i inne trolle idole. Ale nie tylko – użył różnych popularnych memów (krzyczał na przykład: „zasubskrybuj kanał PewDiePie!", nawiązując do słynnego youtubera, znanego z niezbyt poprawnych politycznie wyskoków). Strollować dały się między innymi polskie media, publikując zdjęcia broni, na których terrorysta napisał datę odsieczy wiedeńskiej.

To właśnie stare media wciąż odgrywają największą rolę przy wprowadzaniu memów do głównego nurtu. Warto przyjrzeć się mechanizmom, jakie stały za masowymi, oddolnymi ruchami (para)politycznymi w Polsce. Protesty przeciw ACTA były, jak już wspomniałem, czymś w rodzaju samowyłaniającego się flash mobu – w starych i nowych mediach rozeszła się informacja (w jej rozpowszechnianie zaangażowane były rozmaite organizacje broniące

otwartości sieci, w tym lobbyści opłacani przez korporacje IT). Protest pod krzyżem smoleńskim – wydarzenie lokalne – zaczął się jako, cóż, *event* na Facebooku, ponieważ był medialny (środek Warszawy, więc blisko, żeby skoczyć z kamerami), od razu trafił na czołówki gazet, portali i wiadomości telewizyjnych.

Interesująco na tym tle wygląda sprawa Komitetu Obrony Demokracji, ruchu sprzeciwiającego się niekonstytucyjnym posunięciom rządu Prawa i Sprawiedliwości. Zaczęło się od grupy facebookowej założonej przez informatyka Mateusza Kijowskiego, wcześniej działacza ruchu na rzecz praw ojców. Grupa KOD, nazwą nawiązująca do Komitetu Obrony Robotników, działała w sposób spamerski – tak jak wysyła się niechciane wiadomości, tak do komitetu zapisywano ludzi bez pytania o zgodę. W ten sposób w ciągu kilku dni zdobył potężną liczbę członków, co zwróciło uwagę mediów. W starym sposobie myślenia o polityce wciąż potrzebny jest jakiś Wałęsa, Wojtyła czy chociażby wiedźmin (Kijowski wygląda trochę jak ten ostatni) – „Gazeta Wyborcza" szybko ukoronowała nowego bohatera, który miał poprowadzić lud do walki z przebrzydłym PiS-em. Kto pamiętał bezideowość sprawy z ACTA czy protestów przeciwko krzyżowi, od razu wiedział, jak to się skończy. Energia ruchu opartego na sprzeciwie, a nie na pozytywnym programie, musiała pójść w gwizdek. Formalizacja ruchu z liderem z przypadku, który jak się okazało – co za zaskoczenie – zalegał z alimentami, a potem wystawiał podejrzane faktury „za obsługę informatyczną" KOD-u, też nie skończyła się dobrze.

Chaos rządzi

Jednym z najstarszych, jeszcze przedinternetowych memów jest gest OK (kciuk i palec wskazujący tworzą okrąg, pozostałe palce są uniesione). W 2017 roku grupa prawicowych trolli z 4chana postanowiła dokonać przejęcia tego symbolu, rozpuszczając w mediach społecznościowych plotkę, że to palce układające się w WP, znaczące *white power*, czyli „biała siła". Trollerska kampania polegała na wyszukiwaniu zdjęć celebrytów

robiących gest OK i pisaniu postów wyrażających oburzenie na Twitterze („ZNANY AKTOR ROBI RASISTOWSKI GEST”). Prasa dała się nabrać – nie pierwszy raz zresztą, wystarczy wspomnieć żabę Pepe czy *thigh gap challenge* (wymierzone w kobiety wyzwanie: „czy po złożeniu nóg masz odstęp między udami?”). A potem tego symbolu *white power* naprawdę zaczęła używać skrajna prawica. W sieci krąży na przykład zdjęcie grupy rasistowskich policjantów, używających gestu OK jako „psiego gwizdka”[23].

Dlaczego prasa daje się trollować? Dużo mówi się o upadku prasy papierowej po tym, jak reklamodawcy odpłynęli do internetu, który przejął również wiele funkcji, na których kiedyś zarabiały – rubryki z ogłoszeniami, repertuar kin, pogoda, program TV. Spadające nakłady, zmniejszająca się objętość, prekaryzacja zawodu dziennikarza, fotografa, reportera. Redakcje są przeciążone, ludzie popełniają błędy. Ale może prasa zawsze taka była, głodna sensacji, a nie prawdy. Tabloidy, kaczki dziennikarskie, ssanie z palca – to nie są nowe rzeczy, to nie przyszło z internetem. Jeśli ktoś chce zrozumieć problem z mediami, powinien przeczytać księgę XVI przygód Tytusa, Romka i A’Tomka. Uczłowieczająca się małpa zostaje tam dziennikarzem, na którego kosmatą głowę w wyniku niefortunnego zbiegu okoliczności spada zrobienie całego numeru gazety „Trele-Morele”. Pomagają mu koledzy – razem preparują newsy i zdjęcia (Romek udaje chłopca, który kąpie się w przeręblu).

To wszystko byłoby śmieszne, gdyby nie było prawdziwe – i nie miało realnych konsekwencji. Właśnie zakończył się proces, który serwisowi BuzzFeed wytoczył właściciel agencji Central European News Ltd. Domagał się jedenastu milionów dolarów odszkodowania za artykuł *The King of Bullsh*t News* [Król wiadomości z dupy], w którym BuzzFeed obnażał praktyki agencji. Sąd odrzucił pozew, wskazując, że zarzuty dziennikarzy BuzzFeeda były zasadne i udokumentowane. Na czym polegał proceder CEN? Na dostarczaniu michałków – sensacyjnych i śmieszkowych newsów, które były chętnie kupowane przez tabloidy i portale. I nikt się nie przejmował tym, że w większości składały się ze zdjęć z dopisanymi

fałszywymi wiadomościami. Pojawia się nawet polski wątek – w 2015 roku doszło do groźnego wypadku: spłoszył się koń ciągnący sanie z parą właścicieli wypożyczalni bryczek, które uderzyły w budynek i się przewróciły. Jeden z świadków tego zdarzenia zrobił zdjęcie i wrzucił je na Facebooka, a także wysłał do TVN-u. Zdjęcie zostało bez niczyjej zgody pobrane z internetu przez CEN i opatrzone historią o pijanym Mikołaju i Śnieżynce, a także fałszywymi wypowiedziami rzekomych świadków. News powieliły brytyjskie portale. Dziennikarze BuzzFeeda dotarli do bohaterów wydarzenia i zweryfikowali, że to wszystko kłamstwa. Cóż z tego – mężczyzna, który zrobił zdjęcie, naraził się na ostracyzm małej społeczności; naruszona została reputacja poszkodowanej w wypadku pary, na straty została narażona ich wypożyczalnia. Tego typu newsów przechodzi przez portale mnóstwo. Niektóre mają na celu specjalnie wywołać chaos i nienawiść. Pijany Mikołaj z Polski uderzał w polskich emigrantów, tak jak news o rodzinie z Zimbabwe, która chciała „z zemsty zgwałcić krokodyla”.

Co się musi dziać w głowie kogoś, kto sam z siebie wrzuca takie newsy na Facebooka? Uprzedzenia wyłączają myślenie – nie liczą się fakty, tylko potwierdzenie wizji świata. I znów – to nie są incele z 4chana, to nasi sąsiedzi, koledzy z biura, koleżanki z siłowni. Kapitalistyczny przemysł uprawy kliknięć zespawany z domową manufakturą nienawiści.

Media społecznościowe, zwłaszcza Twitter, stały się narzędziem do szerzenia nienawiści – anonimowość, łatwy dostęp do celebrytów, krótka forma nastawiona na przekazywanie prostych emocji, a nie skomplikowanych argumentów. Ale potem do zabawy dołączają żerujące na tych emocjach portale, lubujące się w robieniu kontentu (nie można tego nazwać artykułami) na podstawie tego, co ktoś napisał na Twitterze. W fantazjach cyberoptymistów Twitter miał przynieść demokrację, ale jedyne, co przyniósł, to klaxokracja – rządy hałasu i chaosu.

Pocztówki z Otchłani

Pierwotnie chciałem poświęcić zagadnieniu tak zwanej Otchłani cały rozdział. Co to jest Otchłań? W 2011 roku w wywiadzie dla „Krytyki Politycznej" tłumaczył to bloger Bart: „To dość szerokie pojęcie obejmujące wszystkie społeczności internetowe, które zajmują się teoriami spiskowymi, pseudonauką, medycyną alternatywną, New Age, kreacjonizmem, fundamentalnym chrześcijaństwem itp. To wszystko nazwaliśmy Otchłanią". Pomyślałem, że to śmieszne i ciekawe. Lubimy czytać o tym, że ktoś jest takim niepoprawnym głuptasem i wierzy w jaszczury z kosmosu, chemię z Niemiec rozpylaną z samolotów i lecznicze właściwości cieciorki wkładanej w ranę. Oto dziedzictwo paranoicznych lat dziewięćdziesiątych, oglądania *Z Archiwum X* i *Matrixa*.

Badając zjawisko fake newsów, doszedłem jednak do wniosku, że jest to raczej smutne i niebezpieczne niż śmieszne. Gdy pochylamy się nad ludźmi wierzącymi w teorie spiskowe, zbytnio fascynuje nas, w co dokładnie wierzą, zaczynamy się wciągać, podejmować polemikę, szukać dziur w ich myśleniu i danych naukowych potwierdzających, że się mylą. A oni tylko na to czekają. Ich *modus operandi* nie różni się niczym od tego, który stosują sekty.

Na czym polegają metody werbunkowe sekt? Osoby wygłodniałe emocjonalnie poddawane są tak zwanemu bombardowaniu miłością. Ku spiskom i medycynie alternatywnej zwracają się w pierwszym rzędzie ludzie zdesperowani – śmiertelnie chorzy, opiekujący się przewlekle chorym dzieckiem. W katolickiej Polsce, w której wysiłek lekarzy łatwo ceduje się na boskie cuda, wiara w rzeczy wykraczające poza ramy współczesnej wiedzy medycznej znalazła podatny grunt.

Inna metoda sekciarzy to po prostu angażowanie w rozmowę. Takie trochę trollowanie. Im dłużej trwa rozmowa, tym bardziej nasiąkasz argumentami drugiej strony. A osoba z sekty – wcale. Pytałem wielu ludzi, dlaczego rozmawiają z trollami, nawet kiedy widzą, że są trollowani i nie ma szansy, by przeciwnik przyjął jakiekolwiek logiczne czy poparte

źródłami argumenty. Odpowiadali, że przecież ktoś to może z boku czytać, wtedy ich argumentacja jest potrzebna, żeby przekonać widzów. Tyle że to nie działa – rozmowa z trollem (antyszczepionkowcem, jaszczurowiercą i tym podobnymi) sprawia tylko, że jego szalone poglądy lepiej się rozchodzą. Ludzie chyba po prostu lubią kłamstwa i sensacje. Słynne hasło *The medium is the message* („Medium jest przekazem") McLuhana w żartobliwej wersji brzmi *The medium is the massage* („Medium jest masażem"). Co wynika z tej gry słów? Medium służy temu, żeby pogłaskać i utulić odbiorcę. Powoduje, że jest przyjemnie, i nie burzy obrazu świata. Kto by chciał robić sobie problem i przyjmować jakichś uchodźców? Nie lepiej uwierzyć w te wszystkie zmyślone wiadomości, że to smarujący kupą bandyci – i mieć problem z głowy? Kłamie się łatwo, prawda jest trudna. Zmyślenie newsa o pijanym polskim Mikołaju zajęło pewnie kwadrans – weryfikacja wymagała wycieczki do Polski! Tak samo było z wywiadem, którego na temat okropnych uchodźców udzieliła „Polka mieszkająca w Bawarii". Na miejsce pojechała dziennikarka Ewa Wanat i na łamach „Tygodnika Powszechnego" zweryfikowała te rewelacje jako nieprawdziwe. Bez rzetelnego dziennikarstwa zginiemy, ale sprawa nie jest taka prosta – rzeczony wywiad nie ukazał się na trollerskim portalu przeklejającym spreparowane w Rosji fałszywe wiadomości, ale na łamach „Dziennika Gazety Prawnej".

Co więcej, okazało się, że wszystkie polaryzujące debatę newsy – wypowiedzi antyszczepionkowców czy nawet kłótnie o feministyczną obsadę *Gwiezdnych wojen* – znajdowały się w strefie szczególnego zainteresowania (między innymi rosyjskich) agencji specjalizujących się we wzniecaniu chaosu w memosferze. W fake newsach nie chodzi o to, żeby kłamać – ale żeby panował zamęt i nikt już nie wiedział, co jest prawdą, a co nie. Odsiewanie ziaren od plew jest trudne (cały czas trzeba się mieć na baczności – skąd pochodzi news? z jaką datą został opublikowany? komu zależy, żeby został rozpowszechniony?), czasami wręcz niemożliwe. Przecież nie pojadę sam do Bawarii – chociaż byłem w Szwecji. Dzielnica, którą stacja TVN24 straszyła jako *no-go zone*, do której boi się wjechać

policja, okazała się zwykłym blokowiskiem, z Lidlem, do którego codziennie robiłem *yes-go* po zakupy.

Badaniem wiarygodności różnych miejskich legend, łańcuszków i memów od lat zajmuje się serwis internetowy Snopes.com, który ma coraz więcej roboty (i nie jest w stanie zweryfikować wszystkich fake newsów produkowanych maszynowo). Kłamstwami polityków zajmują się strony „sprawdzające fakty", takie jaki dziennikarski portal OKO.press. Ale to wciąż za mało.

Komu więc dziś można wierzyć? Nikomu, kogo nie znamy. Upadła kultura gatekeeperów – podmiotów odpowiedzialnych za filtrowanie treści. Niegdyś tę funkcję – z mniejszym lub większym powodzeniem – pełniły stare media. Internet miał być tej instytucji z zasady pozbawiony, ale szybko okazało się, że tego ogromu informacji nie da się samemu „przesurfować". W latach dziewięćdziesiątych linki drukowało się w prasie, a nawet w książkach – powstawały „książki telefoniczne usługi WWW". Sieć zaczęła się samoorganizować w kręgi i centrale. Pojawiły się portale zbierające linki, a po nich wyszukiwarki, których roboty przemierzały cyberprzestrzeń. Sieć rosła, a miejsca na stronie wyników Google'a nie przybywało – wtedy zaczęto oszukiwać roboty, tak żeby strona lądowała na samej górze wyników. Pracowała nad tym cała branża SEO, pozycjonująca witryny.

W pierwszej dekadzie obecnego stulecia, gdy ktoś zadał jakieś pytanie, przyjęte było odsyłać go do Google'a, czasem w złośliwy sposób (na przykład justfuckinggoogleit.com, „poczekaj, kurwa, zaraz ci to wyguglam"). Dziś jeśli ktoś o coś pyta na Facebooku, staram się w miarę możliwości odpowiedzieć. Uważam, że żyjemy w epoce postgooglowskiej, w której ludzie przestali guglać z dobrych powodów – w czasie rządzących wszystkim tajnych algorytmów, oszukiwanych robotów, fake newsów, witryn, którym nie można ufać – nie można po prostu wierzyć wyszukiwarce. Pytanie znajomego w mediach społecznościowych, któremu ufamy, bo go – lepiej lub gorzej – znamy, ma o wiele więcej sensu. Kiedy rządzi chaos, musimy trzymać się razem.

Kultura lajka, kultura hejtu

> Hejterzy będą hejterzyć, […] a po mnie to spłynie.
>
> Taylor Swift, *Shake It Off*

Wszechobecna dziś ikona niebieskiej dłoni z uniesionym kciukiem pojawiła się w 2009 roku. Miała służyć wyrażaniu akceptacji. Podoba mi się artykuł? Daję lajka. Rozpijam się pepsi? Daję lajka stronie Pepsi. Apetyczne selfie? Lajk. Koteczek? Lajk. Rozstanie przyjaciółki z chłopakiem? Lajk. Śmierć ulubionego artysty? Lajk, ale „to nie jest taki lajk, jak myślisz".

Co to jest lajk? To odgłos jednej klaszczącej dłoni. Pozytyw bez negatywu. Jak coś ci się nie podoba, możesz najwyżej to zignorować albo zostawić komcia, narażając się na wysiłek sformułowania wypowiedzi i opisania swoich uczuć. W filmie *The Social Network* mogliśmy zobaczyć, jak Mark Zuckerberg rozpoczynał swoją karierę od stworzenia pirackiego programu Facemash, w którym studenci Harvardu oceniali zdjęcia koleżanek. Idea Facemash pochodziła z serwisu Hot or Not, którego użytkownicy pokazywali swoje selfiki i pytali innych, czy im się podoba, czy nie. Była to kultura „cacy i be". Wprowadzając instytucję lajka, Zuckerberg zerwał ze swoją niechlubną przeszłością i odciął się od negatywnych emocji. Zostało samo cacy. Konkurencyjne Google+ wprowadziło swój ekwiwalent w postaci „+1" – produktu piwnicznych inżynierów, w ogóle nierozumiejących emocji. Cyferki są dobre dla robotów. I to tych starej generacji.

Przez tych kilka lat niepodzielnych rządów lajk przeorał sposób, w jaki myślą użytkownicy serwisów społecznościowych. Stał się walutą w handlu popularnością, którą obserwujący (*followers*) nagradzają użytkowników dostarczających atrakcyjnych treści. Lajka daje się też stronom firm

i produktów. Doprowadziło to do powstania farm lajków – zamiast żmudnie budować bazę fanów, można sobie tanio kupić pakiet popularności na internetowej aukcji. Kupowanie stało się nagminne przy okazji organizowanych na Fejsie konkursów w rodzaju: „wygrywa zdjęcie, które zbierze najwięcej lajków". Nagle profile polskich firm zaroiły się od lajeczków od użytkowników z całego świata.

Żeby było miło

Przez kolejne lata Facebook pracował nad tym, aby jeszcze lepiej można było się wypowiadać bez użycia słów. Co jest złego w słowach? „Emocje są intensywne, a słowa trywialne – śpiewa Depeche Mode. – Słowa są całkiem zbędne, mogą tylko krzywdzić". Święte słowa! Ileż razy zdarzyło się nam chlapnąć jakąś głupotę, po której następowała eskalacja: zerwane więzi, zniszczone przyjaźnie, groby wykopane w piaskach banału. A przecież wystarczy rozwinąć menu pod ikoną uśmiechniętego ryjka i wybrać jakąś animowaną naklejkę: króliczka, kotka, małpkę albo muppeta. Albo jakieś słodkie emoji, japoński wynalazek, który podbił świat po zaimplementowaniu w iPhone'ach. Ale to wciąż wymagało zostawienia komentarza, więc aż trzech kliknięć. W 2016 roku Zuckerberg wprowadził alternatywy dla lajka – reakcje. „Love", „Haha", „Wow", „Sad" i „Angry", po polsku brzmiące odpowiednio „super", „haha", „wow", „przykro mi" i „wrr". Zuckerberg wytłumaczył: „Nie każda chwila, którą chcesz się podzielić, jest szczęśliwa. Czasami chcesz podzielić się czymś smutnym lub frustrującym. Od lat nasza społeczność prosiła o przycisk »nie lubię tego«, ale nie po to, by pokazać znajomym, że nie lubią ich wpisów. Ludzie chcieli wyrażać empatię i w wygodny sposób dzielić się szerszym wachlarzem emocji". Wszystko jest wciąż w zgodzie z kulturą cacy: chodzi o to, żeby się współzłościć, kiedy się złości nasz znajomy, a nie żeby na niego warczeć. Żeby nadal było miło.

Żeby było miło gospodarzowi bloga (który wcale nie był miły dla innych), bloger Kominek zwerbował grupę moderatorek. „Jest regulamin

i są Iwonki, które pilnują, by był przestrzegany […] Zaufane czytelniczki, które mają prawa admina do mojego bloga. Czyli mogą poprawiać moje literówki, choć niestety coraz rzadziej chce im się to robić, no i przede wszystkim dbać o to, by nikt mnie nie obrażał. […] taki komentarz, po pierwsze, obniża poziom, a po drugie, przyciąga plebs. Bo chamstwo przyciąga chamstwo" – tłumaczył Kominek w wywiadzie udzielonym w 2012 roku Tomaszowi Kwaśniewskiemu na łamach „Dużego Formatu". Oczywiście miał rację, o czym nieraz przekonałem się na własnej skórze – otwartość bloga czy profilu na Facebooku zawsze przyciągała złośliwców i okropnych ludzi, a nastrój udzielał się stałym bywalcom – niby takie koleżeńskie przekomarzanie, a na koniec człowiekowi jest przykro. Właśnie podzieliłem się na Facebooku, że „lubię tę robotę", w domyśle – pisanie tej książki. Ktoś od razu złośliwie skomentował: „Znowu jedna filiżanka kawy za dużo?".

Znajomy dziennikarz, zdeklarowany przeciwnik wszelkiego „otwartyzmu", nazywa to „pozwoleniem na komentowanie każdemu, kto przypełznie". I odradza. Oczywiście ma rację. Doskonale rozumie to Małgorzata Musierowicz. Kiedyś zadziorna, rezolutna i ukochana przez wszystkich autorka bestsellerowego cyklu *Jeżycjada*. Dziś – niedzisiejsza, przez wielu wciąż kochana, ale i łamiąca serce. Wiele wiernych czytelniczek (i czytelników) od lat śledzących przygody rodu Borejków czuło się nie tylko rozczarowanych najnowszymi powieściami Musierowicz, ale wręcz zdradzonych przez autorkę. Kiedyś rozpisującą się o otwartości i tolerancji, dziś zagubioną w konserwatywnej postinteligenckiej narracji, bez mrugnięcia okiem piszącą o przemocowych zachowaniach, jakby nic się nie stało. Czytanie to nałóg, więc fanki i byłe fanki czytają – a potem narzekają na blogach i forach. Początkowo te głosy docierały do Musierowicz, ale się od nich po prostu odcięła. Problem z negatywną krytyką miała już w latach dziewięćdziesiątych – umieściła nawet w powieści okropną karykaturę feministycznej krytyczki Kingi Dunin, która ośmieliła podnieść pióro na *Jeżycjadę*. W ostatnich tomach poznański ród Borejków dokonuje exodusu na sielską wioskę, daleko od

okropieństw współczesnego świata. Podobny azyl na swojej internetowej stronie zbudowała sobie Musierowicz – prowadzi cyfrowe życie odgrodzona od hejterów, w otoczeniu miłych anegdotek i urokliwych pocztówek przesyłanych przez rozkochane w Borejkach czytelniczki. I urządza coroczny konkurs na najładniejszy pierniczek.

Twórca i tworzywo

Szkoda właściwie, że netykieta, ten zbiór zasad zachowania w sieci, nie poszła z duchem czasu i nie reguluje wszystkich internetowych interakcji. Mam tyle wątpliwości i pytań – na przykład, czy twórcy wypada wchodzić w polemikę na temat swojej twórczości? Czasem mam wielką ochotę wejść na portal typu Lubimy Czytać i napisać coś osobie, która dała mojej powieści dwie gwiazdki z komentarzem „proszę o zwrot czasu". Tak? To ja proszę o zwrot czasu poświęconego na pisanie dla takich niewdzięczników! Trochę żartuję, a trochę nie. Jedno jest pewne – twórcy fantazjują o tym, żeby odciąć się hejterom i ciętym krytykom. Niektórzy mszczą się, jak wspomniana wcześniej Musierowicz – rozprawiają się z wrogiem na łamach prozy. Zrobił tak David Mitchell w *Atlasie chmur*, opisując, jak pisarz mafioso wyrzuca krytyka z tarasu wieżowca. W filmie *Jay i Cichy Bob kontratakują* Kevin Smith wysłał swoich bohaterów w podróż przez Amerykę, by sprzedali fangę w nos każdemu internetowemu bojownikowi zostawiającemu nieprzychylne komentarze pod ich adresem.

W większości przypadków internet dla twórców jest przyjemnym miejscem. Możliwość obcowania z fanami daje dużo satysfakcji. Już nie trzeba zgadywać, co poeta miał na myśli – można zapytać poetę. Jeden z młodych polskich raperów sam komentuje teksty swoich utworów na serwisie Genius.com (ogromnej, „wikipedycznej" bazy wiedzy o piosenkach), tłumacząc odbiorcom, o co chodzi w skrótach myślowych czy odniesieniach do niszowej popkultury.

Skrócił się też czas oczekiwania na reakcję. Facebook przyzwyczaił do szybkich zastrzyków satysfakcji – za status z ciekawym tekstem czy

memem dostaje się natychmiastowego lajka. A za książkę? Miesiące, czasem lata roboty – a potem czekanie. Gdy w 2014 roku wyszedł *Jetlag*, moja pierwsza powieść, zdarzyło się coś cudownego – pierwsza (i to bardzo pozytywna) recenzja na blogu pojawiła się jeszcze tego samego dnia! Od razu zeszło ze mnie całe napięcie i przerażenie związane z debiutem. Trzeba pamiętać, że internet to pułapka na twórców – obsesyjne guglanie czy przeglądanie recenzji nikomu nie wychodzi na zdrowie. To uzależnienie od lajków jest niebezpieczne, ale i napędzające. Czy to mechanizmy łechtania autorów sprawiły, że właśnie na Facebooku pojawiają się krótkie formy literackie?

W 2014 roku wydawnictwo BookRage (obecnie ArtRage), zajmujące się dystrybucją cyfrową w modelu „zapłać, ile chcesz”, wydało pakiet zebranej na Facebooku prozy. Lajki, które wcześniej autorzy zbierali, publikując na Fejsie, zostały przeliczone na konkretne pieniądze. Napisałem recenzję tych książek dla portalu Wyborcza.pl, a redakcja, w celu podkręcenia atmosfery, w podtytule dała dramatyczne pytanie: „Czy grozi nam zalew grafomanii?”. Zdenerwowało to kilku blogerów, głównie tych, którzy przeczytali sam tytuł. Czy obawiam się rodzącej się w sieci grafomanii? Nie, chociaż uważam, że dzieło ma sens wtedy, jeżeli w jego powstawaniu bierze udział ktoś, kto zna się na rzeczy, sprawdzi tekst i odpowiednio go zredaguje. Literatura = tekst + redakcja. Dlatego też nigdy nie interesował mnie self-publishing, czyli samodzielne wydawanie książek. Na nieszczęśnikach, którzy czują zew klawiatury, chociaż nie zawsze mają do niej predyspozycje, swoją drapieżczą działalność oparły wydawnictwa typu *vanity*, którym płaci się za wydanie i wypromowanie (akurat!) swojej książki.

Na szczęście, jeśli kogoś swędzą palce, jest znacznie lepsze miejsce do dawania wenie upustu. To serwis (i aplikacja) Wattpad. Można tam czytać i pisać – co tylko się chce. Powieści w odcinkach, opowiadania i inne krótkie formy. Małe porcje, akurat do połknięcia na komórce. I ten bezustanny kontakt z czytelnikami, którzy mogą komentować nie tylko całe książki, ale właśnie poszczególne rozdziały, poddając autorom pomysły,

domagając się zwrócenia uwagi na ich ulubionych bohaterów. Zarówno wśród odbiorców, jak i autorek/autorów dominuje pokolenie Z, dużym powodzeniem cieszą się nastoletnie romanse i sagi o wampirach. Największe hity Wattpad zaczął wydawać w serii papierowych książek. Taki sukces stał się udziałem *The Kissing Booth*, zekranizowanej w 2018 roku przez Netflixa. Polskie wydanie książki zdobiło jego wielkie logo.

Krytyka jak żółty ser

Nie tylko autorki i twórcy uzależniają się od lajków. Żyjemy w szybkich czasach, gdzie nie każdy ma czas czytać książkę, pójść do kina czy pograć w grę. Mamy od tego ludzi. Kogoś, kto zagra w grę i nakręci film o tym, jak gra w grę. Kogoś, kto na YouTubie wyjaśni, dlaczego nowy *Batman* jest głupi. I wreszcie kogoś, kto przeczyta książkę i napiszę na jej temat sążnisty post na blogu czy Facebooku. Jeśli recenzja się spodoba, jej autor dostaje lajka. Tak się składa, że najwięcej lajków dostają recenzje negatywne. Dlaczego?

Nieżyjący już redaktor „Polityki” Zdzisław Pietrasik zauważył w książce wydanej z okazji okrągłych urodzin tygodnika, jakie zmiany nastąpiły w roli krytyki po 1989 roku. W kapitalizmie przestali się liczyć krytycy, a na ich miejsce weszli recenzenci. Po czasach niedoborów nastał czas nadmiaru, wielostronicowe analizy nadające dziełu kontekst, oceny wartości artystycznych i tak dalej przestały mieć znaczenie dla odbiorców, którzy zamienili się w konsumentów i szukali odpowiedzi na jedno ważne pytanie: „Kupić czy nie kupić?”. Zmiany objęły najpierw prasę papierową – w „Polityce” pojawiła się rubryka „Afisz” z krótkimi notkami i ocenami wyrażanymi gwiazdkami, do „Gazety Wyborczej” dołączano dodatek *Co Jest Grane*, pełen informacji o wydarzeniach i polecajek kulturalnych.

Pamiętam, jak w połowie lat dziewięćdziesiątych felietoniści pism hobbystycznych (takich jak „Nowa Fantastyka” czy „Fenix”) oburzali się na recenzentów głównego nurtu wystawiających nieprzychylne noty

filmom gatunkowym, zwłaszcza fantastycznym. Dziś nastąpiła wielka nerdowska rewolucja i zmiana pokoleniowa, na ekranach rządzą superherosi i film o tym, że ktoś poleciał w kosmos, nagle wydaje się szczytem wyrafinowania. Wtedy jednak nisze wyły z bezsilności w swoich niszowych pisemkach i grupach usenetowych. Internet najpierw przyniósł wyzwolenie spod władzy mainstreamowych krytyków, a potem, w dobie Web 2.0, blogów i mediów społecznościowych, oddał władzę w ręce ludu. Teraz każdy mógł dać gwiazdkę, wydać opinię. Ale nie każdy był na to przygotowany.

W połowie lat osiemdziesiątych, po tym, jak wyrosłem z poranków kinowych, puszczanych w kategorii „bez ograniczeń" filmów dla dzieci, tata zaczął zabierać mnie na filmy z napisami. *Poszukiwaczy zaginionej Arki* obejrzałem w przeddzień ósmych urodzin. Gdy wracaliśmy z kina – był to ładny spacer, kino znajdowało się w starej części miasteczka – jak zwykle nie rozmawialiśmy o obejrzanym filmie. Oczywiście ekscytowałem się: „Ale fajnie, jak go ta ciężarówka ciągnęła". Ale nigdy się nie dopytałem „A o co chodziło?", „A czemu tak?". Oto był film, który oglądałem, i przyjmowałem do wiadomości to, co widzę na ekranie, bo się działo przed moimi oczami. Coś, co mogę na drugi dzień opowiedzieć w szkole koledze, tak jak opowiedziałem mu całego Indianę Jonesa.

Jednak internet w pewnym momencie zaczął domagać się, żeby mieć zdanie. Teksty typu „Ale fajnie, jak go ta ciężarówka ciągnęła", „A pamiętasz, jak Rambo zestrzelił helikopter?" przestały wystarczać. Portale przejęły nerdy, obsesyjne osobowości doszukujące się dziury w całym. Karierę zrobiło pojęcie *plotholes*, czyli rzekome nieścisłości fabularne. W głównym nurcie rodziła się kultura hejtu, czerpania radości z poniżania i dowodzenia, że ktoś jest głupszy od nas. Równie ważne jak to, kto wygra *Idola*, było to, kto w nim zrobi z siebie idiotę. Łowiące łatwe kliki portale i youtuberzy prześcigali się w dowodzeniu, że idiotami są filmowcy. Internet zaczął przypominać piosenkę *Money For Nothing* Dire Straits, której podmiotem lirycznym jest pracownik fizyczny narzekający na

telewizyjnych gwiazdorów. Odnieśli sukces, chociaż są debilami! Dostają pieniądze za nic! Ten reżyser to kretyn!

Jeśli ktoś wychodził z kina pełen odczuć, których nie umiał ubrać w słowa, internet dostarczał wygodnych odpowiedzi. Nie podobał się *Mroczny rycerz powstaje*, ale nie wiadomo dlaczego? Zaraz panu wyjaśnimy – winne są *plotholes*. Nie pokazali, jak Batman dostał się do Gotham z drugiego końca świata! Głupki! Nazywam to „serową krytyką" – gdy piszący w sieci zamiast skupiać się na żółtym serze, wolą rozprawiać o jego dziurach, o tym, czego nie ma, a nie o tym, co jest – o czym mówi film, czego metaforą może się stać i czy, a jeśli tak, to jak, w ogóle oddaje Zeitgeist?

Memy i liczby

Na satysfakcji z lektury negatywnych recenzji oparte są tak zwane analizatornie. Wyrosłe w kulturze fanfikowej, zajmują się szczegółowym recenzowaniem hobbystycznej twórczości literackiej. Czasem pod analizatorski skalpel trafia książka wydana w oficjalnym obiegu – na przykład jedna z ostatnich powieści Małgorzaty Musierowicz (ta pełna przemocy). To działalność w założeniach edukacyjna – nikt młodych autorów i autorek publikujących samodzielnie w sieci nie redaguje. Nie uczy ich, jak mają pisać, jakich błędów (logicznych i językowych) należy unikać. Na milusim Wattpadzie większość komentarzy brzmi „Świetny rozdział. Zapraszam też do mnie". Analizatornie są więc tą redakcją, której zabrakło, ale nietrudno zauważyć, że odbiorcy lubują się w takim rozwalcowywaniu dzieł (cóż, sam piszczałem z radości, gdy znajomy recenzent zamordował na blogu dęty zbiór opowiadań jednego z popularnych autorów). Sprzężenie zwrotne wyrażane lajkami – fani chcą krwi, więc ją dostaną. To znów pułapka, w którą można wpaść, bo skoro moje czepialstwo zostało nagrodzone, następnym razem przyczepię się jeszcze bardziej. Wiem, jak to jest, też taki byłem, jakieś piętnaście lat temu.

Pisałem już o tym, że memy to nasza naturalna ochrona przez nadmiarem treści, pozwalająca ogarnąć wielki, przeładowany mediami świat. Podobnie rzecz ma się z odbiorem kultury. Każde dzieło można rozłożyć na kawałki, które powtykamy do prostych szufladek. O czym jest dzieło? Nieważne, ale można wejść na wikipedyczny serwis TV Tropes i zobaczyć jego memetyczną anatomię. TV Tropes początkowo służyło tropieniu motywów w filmach i serialach, pozwalając na długie hiperlinkowe surfowanie. Przez lata wykształciło swoją kulturę, generując i wchłaniając różne opisujące popkulturę memy. Jednym z nich jest *manic pixie dream girl*, określenie w założeniach krytykujące płytkie postacie kobiece wprowadzane tylko po to, żeby wspomóc głównego męskiego bohatera, w praktyce jest używane do „upupiania" i lekceważenia filmowych dziewczyn. Podobnie jak pochodzący z żargonu fanfikowego termin „Mary Sue". Kiedyś nazywano tak postacie, które młode autorki fanfików wzorowały na ulepszonych wersjach samych siebie (dzięki czemu mogły przeżywać przygody wspólnie z Harrym Potterem), dziś jest to generalnie antyfeministyczny mem, przedstawiający nielubiane bohaterki, które są „zbyt kompetentne". Nerdy nie mają problemu z tym, żeby w *Gwiezdnych wojnach* występowały kobiety, byleby tylko zbytnio się nie wychylały i nie występowały w głównych, tradycyjnie męskich, rolach!

Innym problemem stały się agregatory recenzji, zbierające w jednym miejscu linki do wszystkich profesjonalnych opinii. Z założenia nie jest to zły pomysł, gorzej, że powstał przy tym toksyczny mechanizm wyświetlania uśrednionej, wyrażonej kilkoma cyframi oceny. Oceny, która o dziele nie mówi absolutnie nic, ale znam osoby, które przy wyborze serialu czy książki kierują się właśnie liczbą wyświetlaną przez Rotten Tomatoes czy Metacritic. W branży gier wideo krążą zresztą plotki o studiach, w których premia twórców gier jest uzależniona od osiągniętej oceny na agregatorze.

Tak samo nic o dziele nie mówi uśredniona liczba gwiazdek przyznanych przez użytkowników portalu Lubimy Czytać. Można zresztą

znaleźć na nim kuriozalne opinie, które doczekały się poświęconego im fanpage'a (osobiście fascynują mnie recenzje *Mein Kampf* – że w ogóle są).

W czasach, gdy wszyscy mają opinie, opinie mnie nie interesują. Nie ma nic ciekawego w tym, że ktoś uważa, że ten film jest słaby. Albo tamten lepszy od siamtego. Nie znajduję niczego ekscytującego w dzieleniu aktorów na drewnianych lub nie. Pragnę za to ciekawych przemyśleń, nawet jeśli nie będę się z nimi zgadzał. Ale niech będą czymś innym niż rozwleczonym na kilka akapitów lajkiem lub hejtem.

Internet nas połączył, ale tak naprawdę to bardzo płytkie połączenie. W świecie, w którym wszyscy chowają się za lajkami i memami, sztuka daje możliwość pogłębienia więzi. Dlatego cieszę się, gdy mogę się dowiedzieć, jak dane dzieło poruszyło ludzi. Co czuje czarny nastolatek, oglądając czarnego nastolatka w roli Spider-Mana? Jak odebrała ten film kobieta? I każdy inny człowiek, który nie jest mną? Nie ma nic ciekawego w dyspucie nad tym, czy *Iron Man* jest lepszy od *Batmana*. Ani kto zasługuje na Oscara. To, czego szukam, to ludzkie opowieści. Co ten film dla kogo znaczył, za jaką strunę duszy szarpnęła lektura książki? Czy coś ci przypomniała, czy się popłakałeś, czy złamała ci serce? Jesteśmy ludźmi czy robotami?

Don’t be evil

Nigdy nie potrzebowaliśmy twojej zgody.
Ghost in the Shell, reż. Rupert Sanders

„W odpowiedzi na nową politykę Facebooka informuję, że z dniem dzisiejszym 27.11.2014 wszystkie moje dane personalne i fotografie, filmy itd. są obiektami moich praw autorskich (zgodnie z Konwencją Berneńską). W celu komercyjnego wykorzystania wszystkich, wyżej wymienionych obiektów praw autorskich, w każdym konkretnym przypadku wymagana jest pisemna zgoda!”, „Zalecane przez adwokata. UWAGA: Facebook jest już podmiotem publicznym. Wszyscy członkowie muszą publikować notatkę, jak ta. Jeśli nie masz opublikowanego oświadczenia co najmniej raz, będzie on rozumiał, że technicznie zezwalasz na wykorzystywanie zdjęć, jak również informacje zawarte w Twojej aktualizacji statusu profilu. Oświadczam, że nie wyrażam zgody, aby Facebook używał moich zdjęć ani jakichkolwiek informacji zawartych w moim profilu, moich aktualizacjach i statusach! Zróbcie kopiuj wklej! Nie udostępniaj”, „NIE ZAPOMNIJ OSTATECZNY TERMIN JEST DZISIAJ!!! Wszystko, staje się publiczne od jutra. Nawet wiadomości, które zostały usunięte lub zdjęcia, które nie zostały zatwierdzone. To nic nie kosztuje za zwykłą kopię i wklej, lepiej niż przepraszam. Kanał 13 news wspomniał o zmianach w polityce ochrony prywatności facebooka. Nie daję dla facebooka ani żadnego podmiotu powiązanego z facebookiem pozwolenie na korzystanie z moich zdjęć, informacji, wiadomości lub postów, zarówno z przeszłości, jak i przyszłych. Z tym oświadczeniem, zauważyłem na facebooku, że jest surowo zabronione do ujawnienia, kopiowania, dystrybucji lub podejmowania wszelkich innych działań przeciwko mnie w zależności od tego profilu i /

lub jego treści. Treść tego profilu składa się z prywatnych i poufnych informacji. Naruszenie prywatności może być karane przez prawo (ucc 1-308-1 1 308-103 i status Rzymu)".

Takie łańcuszki krążą po Facebooku od kilku lat. Oczywiście są zupełnie pozbawione sensu, a ich skuteczność przypomina inny łańcuszek, który krążył po portalu Nk.pl, gdy został tam uruchomiony komunikator zwany Śledzikiem. Aby go usunąć, należało wprowadzić specjalny kod alfanumeryczny: 5P13RD4L4J-5L3D21U. Jakiś dowcipniś postanowił zakpić z niedoświadczonych (doświadczeni raczej nie korzystali z Nk.pl) użytkowników i przygotował zakamuflowaną wulgarną wiadomość, korzystając z tak zwanego *l33t speak*, slangu parodiującego hakerski żargon, który wykorzystywał podobieństwo niektórych cyfr i liter.

Przyjęcie towaru

W 2017 roku ukazał się amerykański film fantastycznonaukowy *Ghost in the Shell* w reżyserii Ruperta Sandersa. Z animowanym filmem Mamoru Oshiiego z 1995 roku miał wspólny tylko tytuł, bohaterów i kilka nawiązań do ikonicznych scen. Mimo pewnego sceptycyzmu („postęp komputeryzacji i sieci nie zlikwidował podziałów narodowych i etnicznych") pierwszy GITS był pełen nadziei, sieć była w nim narzędziem transcendencji. Technika nie odbierała człowieczeństwa, ale je wzbogacała. Dwadzieścia dwa lata później taka wizja byłaby naiwna. GITS 2017 jest pozbawiony złudzeń: korporacje zarządzają naszą tożsamością i wspomnieniami, dyktują nam, jak się mamy nazywać, i nawet nie potrzebują na to naszej zgody. Tak w przypływie szczerości tłumaczy głównej bohaterce przedstawicielka firmy budującej cyborgi, która grzebie jej w mózgu, za każdym razem udając, że pyta o pozwolenie.

Facebookowe łańcuszki, które użytkownicy desperacko wklejają, aby uchronić swoje zdjęcia i inne treści, mówią wiele o współczesnym świecie. Przeciętny człowiek zwyczajnie nie rozumie, jak działa internet i jego poszczególne serwisy. Publikowanie oświadczeń na Facebooku nie ma

żadnego znaczenia, bo umowę z serwisem, w której pozwalamy mu na różne działania (takie jak przechowywanie naszych danych, zdjęć i tak dalej), zawarliśmy, klikając przycisk „akceptuj”. Ktoś pamięta, kiedy to było? Ktoś czytał ten regulamin? I czy przeczytanie go cokolwiek by zmieniło? Założyłem konto na Facebooku po tym, jak namówił mnie znajomy. Chciałem być tam, gdzie wszyscy, nie tracić kontaktu. A przecież jestem technicznym chłopcem. Pilnowałem się. Przynajmniej na początku. Żadnych zdjęć, linki z bloga. Ale to było dawno, potem rozleniwiłem się i wsiąkłem. No i oczywiście, używam Facebooka, żeby promować siebie i swoją twórczość, w dzisiejszych czasach nie można pozwolić sobie na nieposiadanie twarzy.

O tym, czym *naprawdę* jest Facebook i kto *naprawdę* za nim stoi, zwykli użytkownicy dowiedzieli się dopiero w 2010 roku z filmu *The Social Network*. Obraz w reżyserii Davida Finchera sprowokował szerszą dyskusję, która z niszy portali poświęconych technice wyszła do głównonurtowego dyskursu. Nastąpiło wielkie – i krótkotrwałe – przebudzenie. Po atakach na World Trade Center w oparach strachu przed terroryzmem oddawaliśmy naszą prywatność w zamian za ułudę bezpieczeństwa, przez co nie zauważyliśmy, że przy okazji skolonizowały ją wielkie korporacje. To nie antyterrorystyczne systemy CIA czytają nasze e-maile, ale roboty Google’a wyłuskujące słowa kluczowe z e-maili, aby lepiej wyświetlać reklamy. Firma, która wyrosła z motta *Don’t be evil*, spuściła ze szlachetnego tonu po serii bankructw start-upów wywołanej pęknięciem bańki internetowej w 2001 roku.

Wiedza, że korporacje zbierają nasze dane, do świadomości społecznej przebijała się bardzo powoli. 6 sierpnia 2006 roku serwis AOL upublicznił wszystko, czego przez poprzednie trzy miesiące szukało 658 tysięcy abonentów. Hasła wyszukiwania oznaczone anonimowymi numerami przeznaczone były dla naukowców czy programistów. Okazało się, że numery to za mało, żeby zapewnić anonimowość – niektóre osoby dało się zidentyfikować na podstawie tego, co wpisywały do wyszukiwarki – a przy okazji poznać ich mniej lub bardziej mroczne sekrety.

I co? I nic. Nadal radośnie karmimy Facebooka faktami na swój temat, zdjęciami i poglądami. Problemem chyba jest brak świadomości – stąd te łańcuszki, z których bije przeświadczenie, że Facebook dopiero *zamierza* pożreć nasze dane. Tymczasem on to zrobił wiele lat temu. Mark Zuckerberg sprzedaje je *prawdziwym* klientom – firmom, które chcą dotrzeć z ofertą do właściwego odbiorcy. Warto o tym pamiętać – użytkownicy Facebooka nie są klientami Facebooka. Nie płacimy Zuckerbergowi żadnych pieniędzy. Płacą reklamodawcy. Za co? Za dostęp do nas. To my jesteśmy towarem sprzedawanym przez Facebooka.

Dziś wyświetlane reklamy mają przycisk „Dlaczego to widzę", który pozwala uzyskać szczątkową informację na temat tego, jaką wiedzę na mój temat posiadł Facebook. Dostaję ciągle reklamy wydarzeń religijnych (takich jak konferencje motywacyjne prowadzone przez księży), ponieważ jakoby interesuję się „kościołem". Trochę nie do końca – jestem zaprzysięgłym ateistą, nie wierzę nawet w Latającego Potwora Spaghetti i w ogóle nie lubię zorganizowanej religii, w tym zakonu Jedi. To kompletne niedopasowanie reklam jest powodem, dla którego, przyznam, niezbyt poważnie podchodzę do problemu. Jednego dnia Facebook poleca mi sweterek z Vitkaca za grube tysiaki (przyznaję, wyglądałbym w nim wystrzałowo), drugiego proponuje, żebym został kierowcą ubera.

Tyle że to nie jest problem jednostkowy. Moje dane nic nie znaczą. Natomiast dzięki całej masie danych, przemielonych przez algorytmy big data, można przejąć władzę nad światem. Rok po premierze filmu *Ghost in the Shell*, na którego przekaz raczej nikt nie zwrócił uwagi – wybuchła afera Cambridge Analytica.

Poprawimy się!

Przyznam się, że *The Social Network* sprawił, że czułem sympatię do Zuckerberga. Urwis ubierający się w *fuck-you-fashion*, wbrew garniturowym sztywniakom. Na blogu odnotowałem, że „poczułem (ach, ta moc narracji) jakiś dziwny rodzaj poruszenia, kiedy po seansie wchodziłem

na Fejsa, sprawiło mi to dziwną przyjemność. Jakby naprawdę był cool". „Mnie z kolei ten film utwierdził w decyzji o niebyciu na Fejsie"– napisał na moim blogu znajomy dziennikarz, który dziś ma ponad jedenaście tysięcy obserwujących i spędza na Facebooku całe dnie, angażując się tam w burzliwe dyskusje.

Zuckerberg miał w filmie twarz uroczego Jessego Eisenberga (który zapewne zupełnie *przypadkiem* zagrał później Lexa Luthora, arcywroga Supermana) i zupełnie nie wygląda jak na zdjęciach, które w 2018 roku stały się memami. Prawdziwy Mark Zuckerberg jest na nich blady – i naprawdę dziwnie wygląda w garniturze, chociaż widziałem go już wcześniej w tym „dorosłym stroju", gdy spotkał się z papieżem. Memy są bezlitosne, porównują Zuckerberga do androida Daty ze *Star Treka*, sugerują, że „udaje człowieka", że zwiesił mu się program (ludzie są okropni!). Jeden jest w miarę sympatyczny, nawiązuje do filmowej narracji znanej z kina młodzieżowego o kochanych urwisach: „*dźwięk zatrzymywanej płyty* *stopklatka* – Tak, to ja. Zastanawiacie się pewnie, jak się tu znalazłem".

No właśnie, jak Mark Zuckerberg się tu znalazł? Tu, czyli przed obliczem Kongresu Stanów Zjednoczonych? Wszystko za sprawą Cambridge Analytica, która zebrała dane osobowe milionów profili na Facebooku bez zgody użytkowników i wykorzystała je do celów politycznych. O tym, że firma nielegalnie zbiera dane osobowe, pisał dziennik „The Guardian" już w 2015 roku. Miał je wykorzystywać amerykański konserwatywny senator Ted Cruz. Facebook odpowiedział wówczas, że prowadzi dochodzenie. Pojawiały się kolejne doniesienia, ale przełomem było pojawienie się informatora, byłego pracownika CA Christophera Wyliego. Wystąpił jako anonimowe źródło w artykule *The Great British Brexit Robbery. How Our Democracy Was Hijacked* „The Guardian" w 2017 roku, opisującym rolę sieciowych manipulatorów w czasie kampanii referendalnej w sprawie wystąpienia Wielkiej Brytanii z Unii Europejskiej.

17 marca 2018 roku opublikowano tekst będący owocem rocznej współpracy z Christopherem Wyliem. Sygnalista zrezygnował z anonimowości – w różowych włosach i szpanerskich ciuchach nie wyglądał ani jak Zuckerberg android, ani jak Mark podomka-i-klapki, tylko jak jeden z walczących z systemem bohaterów filmu *Hakerzy* z 1995 roku. Żyjemy w świecie wyjętym z cyberpunkowych fantazji.

Jakie dane zostały skradzione? Według Facebooka informacje prawdopodobnie zawierały „profil publiczny, polubienia strony, urodziny i aktualne miasto". Dane były wystarczająco szczegółowe, aby CA mogła tworzyć profile psychograficzne. Służą one do sprecyzowania, jaki rodzaj reklamy byłby najskuteczniejszy do zdobycia politycznego głosu konkretnej osoby w określonym miejscu. Oprócz Teda Cruza i zwolenników Brexitu z usług CA korzystał między innymi Donald Trump.

W oświadczeniu opublikowanym na Facebooku Zuckerberg przeprosił za błędy, przyjął odpowiedzialność i obiecał wprowadzenie zmian, które utrudniałyby aplikacjom innych firm „zbieranie" informacji o użytkownikach portalu. Twórca Facebooka został też wezwany do Kongresu, gdzie gęsto się tłumaczył przed amerykańskimi politykami.

Pod koniec roku wybuchła kolejna afera – w rezultacie sporu sądowego, w jaki z Facebookiem weszła firma produkująca aplikację do wyszukiwania zdjęć w bikini, brytyjski parlament dostał wewnętrzną korespondencję Facebooka z lat 2014–2015. Wynikało z niej, że aplikacja Facebooka na smartfony z systemem Android posiadała dostęp do wiadomości i połączeń, ale zarząd się tym nie przejmował. Zuckerberg wydał kolejne oświadczenie, w którym zapewnił, że te problemy zostały dawno rozwiązane. W marcu 2019 roku doszło do przedziwnego zdarzenia. Przez rzekomy „błąd" Facebook wykasował część starych postów Marka Zuckerberga. Czy zniknęły, bo było w nich coś kompromitującego?

RODO, ciasteczka, ściany tekstu

W kulminacyjnej scenie *Ghost in the Shell* z 2017 roku skorumpowany prezes cybernetycznej korporacji zostaje zastrzelony przez szefa wydziału bezpieczeństwa – instytucji rządowej. Typowy amerykański cyberpunkowy bohater to uliczny haker wyrzutek. Japońskie opowieści o przyszłości zawsze pokazywały działanie aparatu państwowego. Tak jest i w GITS – to ładna fantazja o tym, że nie oddolny indywidualistyczny bunt („skasuję Facebooka!"), tylko silne państwo może nas uratować przed wszechwładzą korporacji. Ale co takiego dokładnie może zrobić, poza okazjonalnym wezwaniem Zuckerberga do stawienia się przed komisją?

Przykładem działań Unii Europejskiej jest RODO, czyli rozporządzenie o ochronie danych osobowych (po angielsku GDPR, General Data Protection Regulation). To kolejny krok w celu uporządkowania dzikiego kapitalistycznego internetu, w którym mniejsze i większe firmy gromadziły dane użytkowników. Teraz, kiedy wolna ręka rynku znów będzie grzebać w naszej kieszeni z danymi, musi nam pokazać, co wyjęła i co zamierza z tym zrobić, a także zareagować (pod groźbą kary finansowej) na komendę „oddaj to". Korporacje powołały specjalne oddziały zajmujące się sprawą, małe firmy założyły facebookowe grupy wsparcia – a potem zgodnie zbombardowały użytkowników tymi obowiązkowymi powiadomieniami i prośbami o udzielenie zgody. Ciekawy był język tych komunikatów, pełen dobrej woli i korporacyjnego pseudoetosu. Okazało się więc, że to wszystko „w trosce", że oczywiście „dbamy", że absolutnie „dla nas jest najważniejsze". Wielu internautów zdumiało się, ile przeróżnych firm i serwisów było w posiadaniu ich danych. Dostawaliśmy e-maile ze stron, o których dawno zdążyliśmy zapomnieć. Chociaż RODO obowiązuje w UE, jego zasięg jest globalny – Europejczycy chwilowo stracili dostęp do elektronicznych witryn kilku amerykańskich dzienników, których wydawca nie zdążył wdrożyć rozporządzenia, więc na wszelki wypadek odciął cały region od treści. Do niektórych nie ma wciąż dostępu. Kolejna cyfrowa granica w świecie, w którym nie miało być podziałów.

Śmiesznie – i przerażająco – zrobiło się w „internecie rzeczy”, kiedy owe rzeczy przestały działać w oczekiwaniu na udzielenie zgody. Sterowane internetem żarówki przestały świecić, a lodówki wyświetlały monity. Żeby jednak nikt nie myślał, że RODO to żarty, w marcu 2019 roku została ukarana firma, która przetwarzała dane przedsiębiorców pobrane ze źródeł publicznych. Zdaniem prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych wypełniła obowiązek informacyjny tylko w odniesieniu do części osób, których dane dotyczyły. Wysokość kary wyniosła ponad 943 tysiące złotych.

Co poza tym RODO dało przeciętnemu użytkownikowi? Doszła kolejna ściana tekstu, której nikt nie czyta, tylko klika przycisk „dalej”. Internet, ten kulfoniasty moloch, który wyłonił się z nicości, cybernetyczny slums, którego nikt nie zaprojektował, tylko dokładano do niego kolejne elementy, jest wyjątkowo nieprzyjazny dla użytkowników. Mało kto wie, jak działa, a wszystkie okienka informujące o ciasteczkach i innych wymaganych zgodach to dramat z perspektywy UX (doświadczenie użytkownika). Nużące i mętne informacje w zasłaniających treści banerach, które jak najszybciej trzeba zamknąć. Mniej doświadczeni użytkownicy zostali tym samym wytresowani, żeby dla świętego spokoju klikać we wszystko. Stąd wzięła się na przykład plaga facebookowych wirusów wysyłających spam w imieniu użytkownika – ktoś musiał odruchowo kliknąć w instalator. Korzystają z tego nie tylko spamerzy, ale i oszuści rozsyłający fałszywe e-maile, w których proszą o zresetowanie hasła, wykonanie testowego przelewu czy udostępnienie jakiegoś konta. Przeładowany zbędnymi informacjami użytkownik, który nie do końca rozumie zasady działania na przykład uwierzytelniania SMS-owego w banku, może zignorować ważną wiadomość lub przeciwnie – potwierdzić coś, czego absolutnie nie powinien. Tak stało się w przypadku człowieka, który zaakceptował przekierowanie rozmów ze swojego numeru na numer złodzieja, a ten dzięki temu uzyskał dostęp do bankowości mobilnej i ukradł z konta ofiary kilka tysięcy złotych. O tej i wielu innych sprawach pisze portal Niebezpiecznik.

Skasuj Fejsa

Moi znajomi, którzy uciekli z Facebooka, zrobili to głównie dlatego, że jest on okropnym pożeraczem czasu. Z takiego samego powodu ja skasowałem Slacka, komunikator pozwalający prowadzić wieloosobowe konferencje, przypominający nieco prastarego IRC-a. Staram się trzymać z daleka od wszystkiego, co działa w czasie rzeczywistym, gdzie FOMO (z angielskiego *fear of missing out* – strach przed przegapieniem czegoś) staje się absolutnie nieznośne.

Jeśli nie Facebook, to co? Gdy pisałem tę książkę, Google zamknął usługę Google+. Portal społecznościowy, który miał być konkurencją dla Facebooka, dołączył do długiej listy produktów firmy, które nie wypaliły i zostały skasowane. Dlaczego G+ się nie przyjął? Przede wszystkim był produktem z innej epoki – albo przynajmniej do niej nawiązywał. Warto przypomnieć, skąd się wziął Google – dziś gigantyczna korporacja, należąca do oligopolu GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon) – zaczynał jako znakomita wyszukiwarka internetowa. Kochaliśmy ją nie tylko za doskonale działające roboty, ale także za cudownie minimalistyczną stronę. To się akurat nie zmieniło – logo, pasek na wpisanie zapytania, przycisk „szczęśliwy traf". Gdy się pojawiła pod koniec lat dziewięćdziesiątych, inne wyszukiwarki – takie jak katalog Yahoo i AltaVista, której wtedy używałem – grawitowały w stronę portali, głównych stron internetu. Były przeładowane usługami, wiadomościami i – przede wszystkim – reklamami. Google był objawieniem dla użytkowników – nikt wówczas nie myślał o tym, jakie konsekwencje będzie miał system Google AdWords, promowania wyników: reklamy, które nie przeszkadzały. Zakochaliśmy się w Google'u, a on po cichu pożarł rynek reklam i doprowadził prasę papierową na skraj przepaści.

Chociaż firma straciła niewinność mniej więcej w tym samym czasie, kiedy zaczęła szpanować mottem *Don't be evil*, to sieć społecznościowa G+ odwoływała się do mitu tamtych starych dobrych czasów. Miała w sobie coś z tego minimalistycznego sznytu. I to chyba było przyczyną jej

niepowodzenia. Medium społecznościowe to nie narzędzie jak wyszukiwarka, tylko miejsce, w które się przychodzi, żeby było miło. Rozumiał to Facebook i wszystkie nowe aplikacje – Snapchat, TikTok, Instagram. One są nie tylko *cool*, one są *sexy*. Ascetyczny G+ przyciągnął głównie nerdów, sieroty po usenecie – i boty. Nie do końca przemyślany system „kręgów odbiorców", dzięki któremu można było konstruować banieczki, którym udostępnialiśmy treści, pozwalał do takiego kręgu dodawać każdego; co jakiś czas dostawałem powiadomienie, że zostałem dodany przez jakiś salon meblowy czy inną małą firmę, która chciała się wypromować. Plusem Plusa była integracja z innymi usługami firmy, zwłaszcza dla użytkowników telefonów z systemem Android.

Google, zamiast zastanowić się, jak uatrakcyjnić tę pustynną krainę, zrobił coś strasznie głupiego – z automatu zapisał do usługi bazę użytkowników popularnego serwisu YouTube. Spotkało się to z negatywnym przyjęciem i wcale nie zachęciło użytkowników do zapełniania G+ treściami. Najśmieszniejsze, że było to czwarte podejście Google'a do tematu sieci społecznościowych. Przed nim były Google Buzz, Google Friend Connect i Orkut, który przyjął się w Brazylii.

G+ zatem nie jest dobrym kierunkiem migracji z Facebooka. Może Ello? Znacie? Nie? To by tłumaczyło, dlaczego gdy tam wszedłem – to zaraz wyszedłem. Nikogo tam nie ma. Tak jak nie ma nikogo w serwisach, które były popularne przed nastaniem ery polskiego Facebooka. Czasem nie ma nawet samych serwisów. Zawinął się młodzieżowy Epuls, na którym wychowali się millenialsi, znikają fora; nawet nie chce mi się sprawdzać, co dzieje się z serwisem Grono.net, bo zawsze mnie od niego odstręczało. Kto pamięta Bebo? Co się stało z Naszą Klasą? Blip został wchłonięty przez toksyczny Wykop (którego być może zakopią najnowsze regulacje unijne).

Co jest gorsze: Facebook czy Twitter? Zuckerberg handlujący naszymi danymi czy @Jack tolerujący nazistów i boty (ostatnio coś delikatnie zaczęło się zmieniać w tej kwestii). Może Instagram, miłe miejsce, gdzie mili ludzie dzielą się zdjęciami (a także dokuczają sobie, szczują się nawzajem i organizują przestrzeń dla skrajnej prawicy[24]). Może zostawić

to wszystko i zostać tiktokerem? Wrzucać filmiki na Snapchata? Na to jestem zwyczajnie za stary – chociaż umiem nakręcić tiktoka, to przecież moi równie starzy znajomi są w tym starym internecie.

Tak było: efekt Wykopu

W 2010 roku wielkie wrażenie na starych mediach zrobiła facebookowa akcja Krzyż. Z inicjatorem wydarzenia wywiady przeprowadziły między innymi „Polityka” i „Gazeta Wyborcza”. Temat wyglądał atrakcyjnie: oto człowiek zwołuje przez internet innych ludzi i razem idą zmieniać świat. Akcja Krzyż świata akurat nie zmieniła, ale odmieniła nieco warszawski Nowy Świat i Krakowskie Przedmieście.

Z perspektywy czasu widać, że ten protest głównie młodych ludzi przeciwko zawłaszczaniu wspólnej przestrzeni przez rodzącą się „religię smoleńską” nie przyniósł rezultatów, o których marzyli wówczas zwolennicy świeckiego państwa. Regularnie podśmiewam się z kolegi, który na blogu ogłosił, że „Zapateryzacja ruszyła!”. Hasło nawiązujące do hiszpańskiego polityka José Luisa Rodrígueza Zapatery, który będąc u władzy, doprowadził między innymi do uchwalenia przepisów umożliwiających zawieranie małżeństwa przez osoby tej samej płci. Losy Polski potoczyły się w zupełnie inną stronę – wprawdzie krzyż postawiony jako symbol żałoby po katastrofie smoleńskiej (w której zginęło dziewięćdziesiąt sześć osób, w tym prezydent Lech Kaczyński) zniknął sprzed Pałacu Prezydenckiego, ale karnawał się skończył i do władzy wróciła prawica. Wygłupy z czasów radosnej akcji Krzyż do dziś są używane w prawicowej propagandzie jako przykład „zezwierzęcenia” opozycji, czego symbolem jest przyniesiony przez jednego z demonstrantów krzyż zrobiony z puszek po piwie Lech.

Tymczasem niezauważona przeszła inna, nieco podobna internetowa inicjatywa, o której wzmianki można znaleźć jedynie na niszowych portalach poppolitycznych. Otóż młodzi użytkownicy serwisu Wykop

postanowili wykorzystać tak zwany efekt Wykopu do zorganizowania manifestacji pod Sejmem w celu zaprotestowania przeciwko podwyżce podatków.

Na czym polegał efekt Wykopu? Wykop był serwisem społecznościowym nastawionym na polecanie (czyli „wykopywanie") ciekawostek (jak mówi *Wikipedia*, jego ideą jest „odnajdywanie interesujących informacji w Internecie i przedstawianie ich innym użytkownikom"). Był też, o czym się raczej nie mówi, narzędziem w rękach właścicieli różnych stron do łatwego i przyjemnego podbijania statystyk odwiedzin. Dobrze wykopany link stawał się gwarancją wielotysięcznego tłumu klikaczy (piszę w czasie przeszłym, uprzedzając bieg wydarzeń – wobec uchwalenia przez Unię Europejską tak zwanej ACTA2 właściciel Wykopu zapowiadał, że serwis może zniknąć. Istnieje więc marna szansa, że gdy ta książka się ukaże, Wykopu już nie będzie – albo, co bardziej prawdopodobne, okaże się jedynie, że właściciel dał się ponieść emocjom).

Dlaczego nie wykorzystać efektu Wykopu do przeforsowania idei politycznych? Na taki pomysł wpadł użytkownik ukrywający się pod nickiem Danjou. Zaprosił więc koleżeństwo z Wykopu na manifestację – zaproszenie zostało ciepło przyjęte przez wykopywaczy. I co? I pstro. Oddajmy głos organizatorowi:

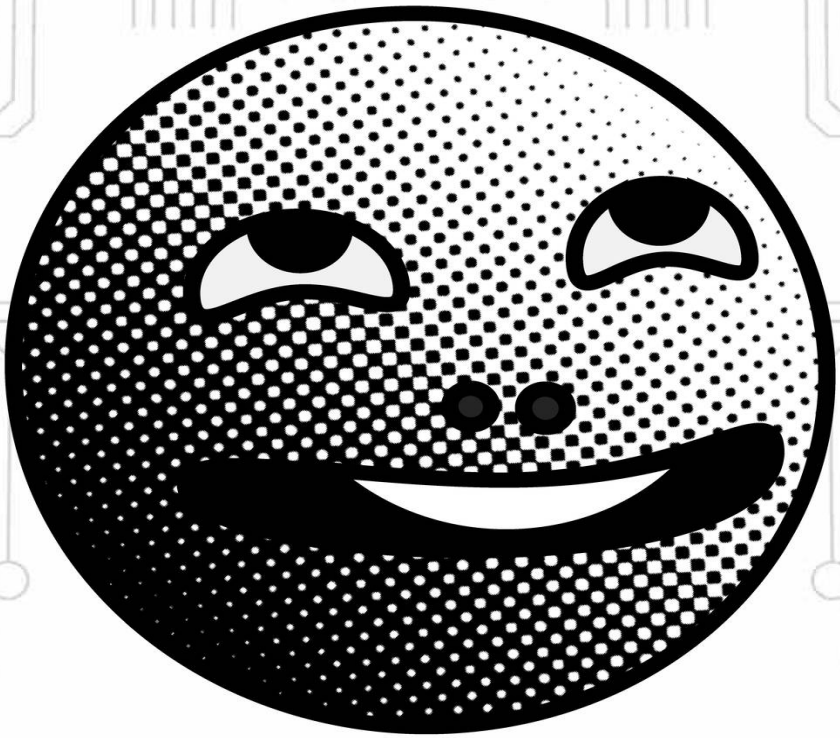
> Obiecałem relację ze spotkania pod sejmem. Apel o działanie # 1 wykopało 10 610 osób. Apel # 2 wykopało 785. Czytam czasem o wykop effect, o tym, że mamy siłę itp. I Szanowny użytkowniku, który wykopałeś apel, pocałuj się w dupę. Ten kraj, NIGDY się nie zmieni, jeżeli wszyscy (wybacz Leffort, wybacz Kol0). Będą mieli to w dupie. My byliśmy, was zabrakło. To jaki kij było to wykopywać i pisać w ogóle?! Skoro nawet autora wykopów zabrakło? Przyszło 7 osób. 3 Wykopowiczów + 4 z innych źródeł. Moje najszczersze gratulacje[25].

Gdzie Danjou popełnił błąd? W kilku miejscach. Po pierwsze, nie trzeba być socjologiem internetu, aby wiedzieć, że klikanie na przycisk „wykop" jest proste, a wyjście z domu nie (na przykład rodzice mogą nie puścić).

Podobnie jest z uczestnictwem w wydarzeniach na Facebooku – przychodzi zwykle dziesięć procent deklarujących obecność.

Po drugie, Wykop to były internetowe Wyspy Nonsensu. Pojęcie to jest znane wszystkim fanom Tytusa, Romka i A'Tomka. Wyspy Nonsensu to archipelag dziwacznych krain, których mieszkańcy byli opętani różnymi obsesjami (wyspa sportowców, wyspa naukowców, wyspa deskorolkarzy). A obsesje, jak to obsesje, nie są dzielone przez masy, tylko przez nisze. Dlatego akcja Krzyż, która trafiła w ducha chwili i tłumu, miała szanse na powodzenie. Tak samo jak czarny protest z 2018 roku, ogólnopolski strajk kobiet przeciwko zamachowi na prawa reprodukcyjne. A obsesja grupki studentów i gimnazjalistów na punkcie partii politycznej zdobywającej w wyborach liczbę głosów w granicach błędu statystycznego okazała się niewypałem i kupą śmiechu.

Ekstra



MIŁOŚĆ W CZASACH NIENAWIŚCI

憎しみの時代に恋をする

Quis vexabit ipsos vexatores?

przysłowie internetowe

Felicja pamięta pierwszy raz. Zrobiła sobie zrzut ekranu i zachowała w specjalnym folderze, w którym zbiera najbardziej denerwujące, jak ich nazywa, pokemony. Ten był ledwo irytujący, ale poczuła szept w duchu, że trzeba mieć na niego oko.

Więc miała.

Moderowanie jednego z najpopularniejszych fanpage'ów na całym polskim Fejsie nie jest takie proste, jak by się mogło wydawać. To nie blogasek, gdzie uciążliwego trolla można po prostu zablokować, skasować albo ukryć; tu decyzja o usunięciu posta musi być podjęta z rozwagą, tak by nie było wątpliwości – to był troll, flejmers uprzykrzony, każdy przyzna rację, że poleciał słusznie.

Każdy wie, co się dzieje z nieostrożnie usuniętym postem. „Kryzys w socialu! Cenzurują" – krzyczy użytkownik, wymachując screenshotem, już rusza machina blogowa, pochylają się nad sprawą liderzy cyfrowej opinii, obwąchują, jeśli zwęszą taką narrację człowiek *vs.* korporacja, to przejebane, oni kochają ludzi, którzy walczą z korporacjami, „ciekawy case", się mówi, trzeba potem to odkręcać, przepraszać, wysyłać gratisy, bo jak pójdzie w blogi, to zaraz się zaczyna taśmociąg z gównem, już jedzie na blogoidy i portale, a jak ktoś ma wyjątkowego pecha i wstrzeli się w sezon ogórkowy, to i na papier trafi, na wieki wieków amen.

Także instrukcja i szkolenie stawiają sprawę jasno – wylatują bardzo brzydkie wyrazy (raczej „kurwy" niż „zajebiozy") i grożenie śmiercią,

natręci zostają. I dlatego Felicja „Fel” Nowak, na której wątłych, dziewczęcych barkach spoczywa tak wielka odpowiedzialność, założyła sobie folder na pokemony, w którym zbiera zrzuty ekranów z największymi upierdliwcami, używa do tego Narzędzia Wycinanie Windows 7, czasem przed zapisaniem obrazka bierze czerwony wirtualny flamaster i dopisuje „chuj” na awatarze trolla.

Ale z tym całym „Wiktorem”, o ile podał Zuckerbergowi swoje prawdziwe dane, było inaczej. Irytował ją, wpadając niemal codziennie i komentując złośliwie każdą wrzutę na osi czasu, jakby zwabiony zapachem świeżego kontentu. W końcu nie wytrzymała i mu odpisała, dość złośliwie, schowana za awatarem marki fanpage’a. A on jej. Oczywiście pewnie nawet nie wiedział, że odpisuje jakiejś „jej”. Trolle rzadko zdają sobie sprawę, że po drugiej stronie siedzi żywy człowiek.

Felicja jest człowiekiem i chce być kochana, tak jak każdy. Ale codzienne stykanie się z zalewem internetowej nienawiści zmieniło ją, zahartowało. Im dłużej się patrzy w otchłań, tym większe rodzą się potwory.

Felicja pamięta pierwszy post „Wiktora”, ale nie ma pojęcia, kiedy zaczął ją fascynować. Tak samo nie wie, kiedy fascynacja zamieniła się w sympatię.

I w końcu w coś więcej.

Ostatnie dni były dla niej ciężkie. „Wiktor” przestał pisać, poza zdawkowymi komciami wrzucanymi w środku nocy. Skończyła się wymiana zdań, którą tak polubiła. Weszła na jego profil – czy to już obsesja? – ale ustawienia prywatności nie pozwoliły jej niczego zobaczyć.

Felicja wrzuca na oś czasu kolejną porcję kontentu i rozmyśla, czy napisać do „Wiktora” z prywatnego profilu. Ale nie dość, że nie potrafi – ona! nie potrafi! – sformułować ani jednego sensownego zdania, to jeszcze zwyczajnie się boi. Patrzy w niewyraźne zdjęcie 160 na 160 pikseli i wzdycha ciężko.

Dwa lata później wciąż wstydzi się swojego tchórzostwa.

Mieszko jedzie tramwajem. Jak codziennie zajął miejsce w drugim wagonie, zaraz przy pierwszych drzwiach. Patrzy przez okno, ale nie na mijane budynki, Wrocław i tak jest nudny zimą, nie, on patrzy przed siebie. Tak jak codziennie.

Ona znów tam jest, oparta o barierkę na końcu pierwszego wagonu. Szczupła twarz i wielkie oczy ukryte niemal pod równo przyciętą czarną grzywką, proste włosy ledwo dotykają szaliczka. Mieszko nie lubi zimy, woli lato, gdy ona ma odsłoniętą szyję, delikatny, biały kark, który jakimś cudem omija słońce. Mieszko wspomina lato, jest cały spocony, cały tramwaj jest spocony, pełen przykrego zapachu ludzi, którzy już odkryli dezodoranty, ale jeszcze nie wpadli na używanie ich w połączeniu z mydłem. Ale na jej ciele nie ma ani kropli potu, jakby trwała poza światem i poza czasem, nieosiągalna bogini, oddzielona dwiema szybami i sprzęgiem wagonów, tak blisko, ale równie dobrze mogłaby być na Marsie.

Mieszko otrząsa się ze wspomnień i karmi oczy. Dziewczyna czyta dziś książkę, Mieszko wytęża wzrok i odczytuje tytuł, *Game Over*, ale nazwisko autora jest z tej odległości niewyraźne. Mieszko postanawia to potem wyguglać i zdobyć książkę. Może się wtedy przełamie i wsiądzie do pierwszego wagonu, z tomikiem w ręku, może ona to zauważy i się uśmiechnie i powie cześć, i zapyta, jak mu się podoba książka, bo jej bardzo, a on wtedy odpowie, że nie czytał do tej pory niczego, co tak dojrzale opowiadałoby o współczesnych trzydziestolatkach albo coś w tym stylu, będzie przygotowany i elokwentny, od razu wzbudzi jej sympatię. Ona uśmiechnie się, pokazując te małe ząbki, które wyławiał głodnym wzrokiem tak wiele razy, ten rzadki widok, gdy zatracała się w lekturze i poddawała emocji, na chwilę przekonując Mieszka, że nie jest boginią, lecz zwykłą śmiertelniczką, z którą ma szansę. Mieszko czuje się uskrzydlony, oto nastał dzień, w którym wszystko się zmieni.

I faktycznie się zmienia. Do Mieszka nie od razu dociera, co się stało na przystanku przy Galerii Dominikańskiej, Mieszko na początku jest szczęśliwy, bo ona nagle odrywa wzrok od książki, a na jej nieziemskiej

buzi rozkwita uśmiech, Mieszko wpatruje się w ten niespodziewany dar, w każdą bielutką, perfekcyjną perełkę, myśli sobie, jak cudownie byłoby oglądać taki widok codziennie rano, podczas wspólnego szczotkowania zębów, i wtedy w tę fantazję wkracza on, brodaty hipster, który – Mieszko jest przekonany – spotyka go wzrokiem i rzuca mu pogardliwe spojrzenie, a potem wbija się swoimi ustami w usta tramwajowej bogini. Mieszko momentalnie zrywa się na równe nogi, czuje mdłości, chce wysiąść i uciekać, ale zadzwonił już dzwonek, drzwi się zamknęły i tramwaj ruszył dalej, tylko po to, żeby po chwili utknąć w korku. Mieszko jest uwięziony i bliski płaczu, próbuje zamknąć oczy i nie patrzeć, ale nie potrafi, więc patrzy, jak ona jedzie wtulona w tego chuja-skurwysyna-bandytę, brodacza jebanego, Mieszko machinalnie dotyka swojego rzadkiego zarostu, niech on umrze, modli się Mieszko, niech on umrze, niech on umrze.

Chrome nagrywa dziś kawałek, seapunkowy, postironiczny cover *Dancing Queen* Abby, we współpracy z zespołem Fuck Androids. Dobrze się rozumieją, więc sesja okazuje się świetną zabawą, Chrome cieszy się, że dała się namówić menadżerom. Fani dowiedzą się o tym z notki na Facebooku, na oficjalnym fanpage'u Chrome. Chrome nie używa Facebooka, nie ma na to czasu.

Felicja siedzi w sieciowej kawiarni, co uważa za jedną z niewielu zalet freelancerki. Wolność siedzenia z laptopem, gdzie się chce. Wolność wyboru kawy, którą zapłaci za miejsce do pracy. W zasadzie to Fel wolałaby siedzieć w domu, ale Zosia, studentka, z którą Fel wynajmuje mieszkanie, wróciła wczoraj z jakimś młodym człowiekiem i jeszcze nie wstali. Fel zawsze czuje się nieswojo, kiedy Zosia sprowadza kochanków. Ble, co za brzydkie słowo „kochanek", wzdryga się, ale Zosia tak właśnie o nich mówi. Kiedy Fel ostatni raz miała kochanka? Dwa lata temu głupio zakochała się w pokemonie, ale to się nie liczy. Rok temu spotkała się parę razy z jednym typkiem, ale daleko nie zaszli.

Fel siedzi w kawiarni, siorbie łyka kawy i przegląda służbową skrzynkę. Zlecenie na copy z długim deadline'em, więc na razie nieważne, felieton na

babski portal, o życiu, wszechświecie i całej reszcie, szybka robota, osiem tysięcy znaków w pół godziny, łatwa kasa, Fel postanawia nagrodzić się pączkiem z dziurką.

A potem przelogowuje Facebooka na oficjalny fanpage wokalistki o pseudonimie Chrome, jeden z wielu, którymi się opiekuje, i Felicja, którą za rok będzie można legalnie nazwać starą panną, wciela się w młodziutką piosenkarkę, opisując udaną sesję nagraniową z zespołem o wulgarnej nazwie.

Mieszko przez jakiś czas nie może się otrząsnąć, ale w końcu udaje mu się przełknąć gulę zażenowania i jakoś żyć dalej. Czy jest możliwe życie po takiej stracie? Potrzebuje nowego narkotyku, potrzebuje czymś nadpisać te wszystkie myśli i fantazje. Potrzebuje nowej bogini.

Mieszko nic na to nie może poradzić, ale jeśli chodzi o kobiety, to jest perfekcjonistą. Podświadomie wie, że Ewka z liceum była gotowa oddać mu się po kilku randkach, ale nie mógł znieść jej piegów, okularów i lekkiego zeza. Na samą myśl o jej zbyt chudym ciele i szarej cerze zbierało mu się na mdłości. Sam nie jest jakiś mocno atrakcyjny, średniak taki, nijaki, ale ma przynajmniej dobry etat i samodzielnie wynajętą kawalerkę na nowym osiedlu.

Nie chciał jeszcze wracać do mieszkania, zjadł kebab na obiadokolację i włóczy się po rynku. O tej porze roku nie ma zbyt wielu turystów, jedyną atrakcją jest empik, w którym można przeglądać komiksy na wygodnej kanapie. Mieszko wchodzi i prawie dostaje zawału, gdy widzi książkę *Game Over* wyłożoną na półce z bestsellerami. Ucieka na stoiska z płytami CD i filmami, gonią go myśli i strzępki zapomnianych fantazji, zaraz skona ze wstydu, musi czymś zagłuszyć głosy z przeszłości, podchodzi szybko do pierwszego wolnego stanowiska odsłuchowego, zakłada słuchawki i naciska *play*.

Głos, który Mieszko identyfikuje jako anielski, szepce mu do ucha smutną piosenkę pod tytułem *Lonely in Gorgeous*. Poruszony zerka na okładkę płyty i widzi młodą dziewczynę o pastelowych włosach. „Chrome”, czyta, bezgłośnie poruszając ustami. Pędzi do stoiska

z nowościami i porywa płytę, płaci zbliżeniowo, niecierpliwie odmawiając skorzystania z promocji, a potem jedzie do domu, gdzie puszcza płytę na repeacie, aż zasypia, wzruszony i poruszony, śniąc o dziewczynie o pastelowych włosach.

Mieszko zakochał się właśnie trzeci raz w życiu.

Chrome wcale nie nazywa się Chrome, ale wstydzi się swojego prawdziwego, pospolitego nazwiska i banalnego imienia. Po ciężkim dniu wraca do hotelu, staje w oknie i zamiast położyć się spać, patrzy na światła nocnego miasta, które kiedyś całe będzie należeć do niej.

Felicja budzi się wcześniej niż zwykle. Jest jeszcze ciemno. Wygląda przez okno i widzi, jak w oknie bloku naprzeciwko siedzi facet po trzydziestce w samych majtach, mrok jego pokoju rozświetla wielki ekran komputera. Fel patrzy przez chwilę, jednocześnie obrzydzona i zafascynowana, może typek się zacznie masturbować? Ale nic się nie dzieje, więc zakłada podomkę, podchodzi do drzwi i otwiera je powoli, zerkając, czy Zosia lub jej nowa zdobycz wstała. Pusto, droga wolna, idzie zrobić siku i umyć zęby.

Potem zastanawia się, czy wrócić do łóżka, ale nie chce jej się już spać. Siada przy biurku i otwiera laptopa. W e-mailu czeka rozpiska trasy koncertowej Chrome. Okrasza ją odrobiną ludzkiej narracji i wrzuca na Fejsa.

Mieszko postanawia być proaktywny. Czuje, że poniósł klęskę o jeden raz za dużo, ale że była ona potrzebna po to, żeby na jej fundamencie zbudować większe dobro. Czuje, że nic go nie krępuje, że nic już go nie może powstrzymać.

Mieszko dodał do ulubionych stron oficjalny fanpage Chrome. Nie może oderwać wzroku od zdjęć i teledysku do *Dancing Queen*, przedziwna wersja starej piosenki, niby znajoma, a jakby pochodząca z innego świata. Mieszko upewnia się, że to bogowie zesłali Chrome.

A potem, nie bez trudu, wręcz przeciwnie, strasznie się tym umęczył, komponuje wiadomość dla Chrome. Wiadomość, w którą włoży całą duszę, całą miłość, wszystko, co tylko ma.

Chrome nie lubi wcześnie wstawać. Woli pracować w nocy. Ciemność jest jej naturalnym środowiskiem. Teraz, w trasie, przesypia większość drogi na tylnym siedzeniu busa. Nie mówi nikomu, co jej się śni.

Felicja, zalogowana na fanpage'u Chrome, widzi czerwoną ikonkę powiadomienia. Jakiś fan przysłał wiadomość.

Otwiera, czyta i zaczyna chichotać. List miłosny od pokemona! Fel żałuje, że jest sama w domu, najchętniej zawołałaby Zosię i przeczytała jej na głos co lepsze fragmenty. Chociaż wie, że to strasznie nieprofesjonalne. Tak samo jak nieprofesjonalne jest to, co zrobi teraz: otóż wpisze w wyszukiwarkę imię i nazwisko autora listu.

Bingo. Ma już jego LinkedIna, wie, gdzie pracuje i jakie studia skończył. Informatyk z Wrocławia. Fel próbuje przywołać jakąś myśl związaną z Wrocławiem, ale poza słynnymi koziołkami (głupia! – przypomina sobie, że są w Poznaniu!) nic nie przychodzi jej do głowy.

Fel nie do końca rozumie, po co to robi, ale już zaczęła i nie może przestać. Zagląda na profil facebookowy amanta i znajduje jego kilka dostępnych publicznie zdjęć profilowych. Zapisuje je na dysku, w katalogu z pokemonami, w którym założyła osobny folder „Mieszko". Co to za imię, Mieszko.

Wrzuca je teraz do Image Search Google'a. *Get lucky!* Za pierwszym podejściem Fel rozbija bank – usługa wyszukiwania obrazem wytropiła kopię zdjęcia na serwisie randkowym, gdzie Mieszko występuje pod pseudonimem. Czyta jego opis i z niedowierzaniem kręci głową. Co za nadęty bufon! „Wolę spędzić piątkowy wieczór w samotności niż w towarzystwie idiotów". Wygląda, myśli sobie Fel, jak kawał gówna, a w kobiecie szuka „ideału".

Ja ci, kurwa, dam ideał, myśli sobie Fel i robi coś bardzo, ale to bardzo nieprofesjonalnego.

Mieszko postawił wszystko na jedną kartę i widzi, że się opłaciło. Dostał właśnie facebookową wiadomość, a w niej prywatny e-mail Chrome. I prośbę, żeby na niego napisał.

I napisał. I w odpowiedzi dostał długi e-mail z odpowiedzią na swój miłosny list. Chrome opisuje w nim smętny los młodej idolki, w życiu której nie ma czasu na miłość, bo wszyscy traktują ją jak niedotykalną, a przecież jest zwykłą dziewczyną i chce być kochana jak każdy. „Więc nawet nie wiesz – pisze Chrome – jak bardzo ucieszyła mnie Twoja wiadomość”, czyta Mieszko i serce prawie rozsadza mu pierś.

Z każdym kolejnym e-mailem są coraz bliżej. Mieszko opowiada jej rzeczy, których nigdy nie mówił nikomu. Ona także – otworzyła się i dzieli wszystkim, nawet swoimi snami. Opisuje tęsknotę za ludzkim dotykiem, za bliskością, opowiada, jak patrzyła kiedyś cały ranek na okno przeciwległego budynku, w którym było widać typka w samych majtkach, i marzyła o tym, żeby na nią spojrzał i zobaczył w niej kobietę. Wysyła mu zdjęcia, których nie znajdzie na Facebooku. To musi być miłość.

Mieszko pyta, trochę nieśmiało, kiedy się będą mogli spotkać. Chrome odpisuje, że jest jej przykro, ale póki trwa trasa, nie ma na to szans.

Felicja czuje, że się zagalopowała, kiedy w kolejnym e-mailu Mieszko zapowiada, że przyjdzie na wrocławski koncert Chrome. Usuwa pośpiesznie wszelkie dowody swojego przestępstwa i stara o tym nie myśleć. Kurwa, a prawie polubiła tego pacana. Znów dała się nabrać.

Chrome wchodzi na scenę i daje z siebie wszystko. Widownia szaleje, a zwłaszcza typek w pierwszym rzędzie, który krzyczy jej imię, gdy Chrome po bisie idzie do garderoby.

Mieszko jakimś cudem wymija ochroniarza i wdziera się za kulisy.

– Chrome! Kochanie! To ja! – wyje Mieszko.

Przerażona Chrome niczego nie rozumie, nie zna tego typka, nie wie, co się dzieje. Na szczęście ochroniarz szybko otrząsa się z chwilowego otępienia i łapie intruza, a gdy ten się szarpie, sprzedaje mu fachowego kuksańca, takiego, który boli, ale nie zostawia śladów.

Felicja sprawdza służbową pocztę i widzi, że nie będzie łatwo. Kryzys w socialu, akurat na początek tygodnia. Ochroniarz Chrome pobił stalkera, wszystko jest już na Pudelku. Felicja zaczyna się śmiać. Śmieje się coraz głośniej i nie może przestać, aż łzy ciekną jej po policzkach. Na szczęście

kawiarnia o tej porze jest całkiem pusta. Zdezorientowany barista nie wie, co się dzieje, obserwuje atak histerycznego śmiechu u dziewczyny siedzącej pod oknem z laptopem i po chwili sam zaczyna się śmiać, jakby siedział na widowni sitcomu i udzielił mu się ogólny nastrój.

Śmieją się razem dobrych pięć minut.

Outro

Co się stało z elektrycznym snem?

Chmury na tle cyfrowego nieba

> Kiedy włączamy radio w nowojorskim pokoju hotelowym i słyszymy Elvisa śpiewającego *Heartbreak Hotel*, rzadko uderza nas osobliwość tej sytuacji: oto martwy człowiek śpiewa.
>
> William Gibson, *Dead Man Sings*

Mówi się, że internet nie zapomina. To tylko częściowa prawda. Jeśli zrobisz coś głupiego, napiszesz durny post w usenecie albo na Twitterze, zrobisz śmieszne zdjęcie i zostaniesz memem, dasz się nagrać youtubowemu pranksterowi – wtedy internet będzie pamiętał. Ale jeśli tylko zechcesz odszukać artykuł, który na pewno kiedyś zrobił na tobie wrażenie, ulubioną notkę z niszowego bloga, obrazek, który na sto procent przeleciał przez facebookowy feed – wtedy z pewnością ich nie znajdziesz. To zupełnie jak z klockami Lego – te, które są akurat potrzebne, giną gdzieś w zakamarku pudła, a te, które przydałyby się tydzień temu, same lądują w rękach. Na pewno jest jakieś prawo Murphy'ego, które o tym mówi.

Dziś wszystko ma swoją nazwę. Uporczywa pamięć internetu, kiedy chcemy, żeby o tym nikt nie pamiętał, to tak zwany efekt Streisand. Im głośniej domagamy się usunięcia czegoś, tym lepiej o tym słychać. Podstawy memetyki: do rozpowszechniania memy potrzebują nadajnika. Zjawisko to zawdzięcza swoją nazwę piosenkarce i aktorce Barbrze Streisand, która pozwała fotografa Kennetha Adelmana i serwis Pictopia za naruszenie prywatności. Nadmorska posiadłość gwiazdy była widoczna na jednym z dwunastu tysięcy zdjęć, które fotograf wykonał, dokumentując postępującą erozję wybrzeża Kalifornii. Nadajnik zadziałał doskonale. Zdjęcie numer 3850, które wcześniej pobrano sześć razy (z czego dwa razy

zrobili to prawnicy Streisand), w ciągu miesiąca zostało wyświetlone grubo ponad czterysta tysięcy razy. Sąd odrzucił pozew.

O prawo ludzi do znikania z sieci dba Unia Europejska. Teraz, gdy gugla się czyjeś nazwisko, wynikom towarzyszy komunikat „Niektóre wyniki mogły zostać usunięte na mocy europejskich przepisów o ochronie danych". W ten sposób jesteśmy chronieni przed tym, żeby wyszukiwarka Google nie pokazywała fałszywych lub nieaktualnych rzeczy na nasz temat. O prawo do bycia zapomnianym walczył w sądzie usenetowicz i polityk Arnold Buzdygan – w 2007 roku złożył pozew przeciwko Stowarzyszeniu Wikimedia Polska. Domagał się usunięcia krzywdzącego hasła w *Wikipedii*, które kojarzyło jego działalność z trollingiem. Sąd apelacyjny oddalił pozew, uznając, że dobra osobiste nie zostały naruszone, powód jako osoba publiczna musi się bowiem liczyć z krytyką. Buzdygan był między innymi kandydatem na prezydenta Polski. Tu także zadziałał efekt Streisand.

Jedyne, co mam, to wspomnienia

Czego nie zapiszemy, tego nie będzie. Polskie „zapisać" to angielskie zarówno *write down*, zapisanie w notesie, jak i *save*, zapisanie na dysku. *Save* znaczy też „uratować" albo „zbawić". Co zostaje ocalone od zapomnienia, będzie żyć wiecznie, jako mem.

Jednym z mechanizmów, których używa Facebook, żeby przywiązywać do siebie użytkowników, są właśnie wspomnienia. Wystarczy kliknąć w odpowiedni link i wyświetla się strona pokazująca, co wrzucaliśmy na Fejsa tego dnia w poprzednich latach. Konto założyłem w maju 2009 roku, mam więc już dziesięć lat takich pamiątek. Czasem miłych, czasem mniej. „Mamy nadzieję, że powrót do tego dnia sprawił ci przyjemność" – ma nadzieję Facebook, a potem wyświetla mi fotkę nieżyjącego już kotka. Bohater filmu *Zakochany bez pamięci* decyduje się na eksperymentalny zabieg skasowania przykrych wspomnień związanych z byłą dziewczyną. Facebook też umożliwia takie wybiórcze zarządzanie naszym rozszerzonym cybernetycznie umysłem – z wyświetlania we wspomnieniach można

eliminować określone osoby czy przedziały czasowe. Jeśli ktoś spędził przykre chwile w szpitalu czy w żałobie, wszystko może sobie odpowiednio ustawić w opcjach. Facebook jest od tego, żeby było miło.

Czy może być miło we wspomnieniach? Nostalgia to silny narkotyk, dlatego tak chętnie wracamy do starych filmów i piosenek (ciekawe, że książki trwają od zawsze w przedziwnym bezczasie i przemysł nostalgii ich tak nie dotyka), więc przyjemnie spojrzeć na dawne imprezy, obrazki, które bawiły lata temu, artykuł, który zestarzał się w ciekawy sposób; wreszcie na różne rocznice (premiera pierwszej książki, to już pięć lat). Czytam niekiedy stare dyskusje i komentarze, żeby śledzić, czy przez lata zmądrzałem albo dorosłem. Czasem dziwię się, jakie głupoty wypisywałem, a czasem wręcz przeciwnie – jestem zdumiony, że spod moich palców wyszła jakaś myśl. Kiedy indziej łapię się na tym, że wciąż powtarzam te same rzeczy, często nieświadomie wymyślając na nowo jakiś bon mocik czy metaforę.

W filmie *Ghost in the Shell* pełnię władzy nad wspomnieniami wyposażonej w cybernetyczny mózg bohaterki ma korporacja budująca cyborgi. Ktoś za nią zdecydował, co będzie pamiętała, a czego nie. Taką władzę ma teraz Facebook. Jeśli kiedyś Mark Zuckerberg zdecyduje się, że coś ma zniknąć, to tego nie będzie. Można wprawdzie w każdej chwili zrobić kopię swoich danych i zapisać je na dysku komputera (podobny zrzut można zrobić w serwisach Google'a), ale internet to coś więcej niż gołe dane – to powiązania między nimi.

Pamiętam, kiedy Gadu-Gadu zamykało Blipa. Była to platforma, która w założeniach miała służyć mikroblogowaniu – taka polska wersja Twittera, bardziej dostosowana do naszych realiów (zamiast limitu 140 znaków było ich 160, czyli tyle ile w pojedynczym SMS-ie, można było postować przez komunikator Gadu-Gadu). William Gibson powiedział kiedyś o technice, że „ulica zawsze znajdzie własne zastosowanie dla rzeczy" – i tak było z Blipem. Ze znajomymi używaliśmy go nie do końca zgodnie z przeznaczeniem, jako skrzyżowanie komunikatora, wieloosobowej konferencji, a nawet repozytorium zdjęć (co było wygodne w czasach, gdy

nie miałem smartfona – mogłem wysłać zdjęcie przez MMS, czyli multimedialną wersję usługi SMS). Do dziś nie mam pojęcia, jaki właściwie model monetyzacji wymyślili sobie twórcy Blipa, na czym miał zarabiać? Dość, że chyba nie zarabiał, więc został zamknięty i sprzedany… serwisowi Wykop. Jeśli ktoś wyraził chęć, jego blipnięcia mogły zostać zmigrowane i umieszczone w usłudze mikroblogowej dostępnej dla użytkowników Wykopu. Zrobiłem tak, nie chcąc utracić archiwum, ale tak jak wspomniałem – gołe dane nie znaczą nic bez mapy powiązań między nimi. A ta została bezpowrotnie utracona. Linki do zdjęć, które trzymałem na Blipie, aby wyświetlać na blogu, przestały działać. Odnośniki do wpisów innych osób, na których oparliśmy strukturę naszego metakomunikatora, prowadziły na niedziałający serwer. Jak zburzony domek z lego – nadal masz wszystkie klocki, ale nie masz już domku i bez instrukcji go nie odbudujesz.

W internecie nikt nie wie, że żyjesz

Przeglądając stare dyskusje na Facebooku, można się natknąć na nazwiska zaznaczone na czarno, z nieaktywnym linkiem. Tak wyglądają we wspomnieniach byli znajomi, którzy po jakiejś kłótni czy sporze mnie zablokowali. W przeszłości wciąż się lubimy, w teraźniejszości – mijamy niewidoczni. Czasem dialog z przeszłości wygląda jak dziwny monolog, seria komentarzy jednej osoby. Tak się dzieje, gdy ktoś skasuje konto. Wszystko wtedy znika, a w moich wspomnieniach pozostają dziury.

Czasem trafiam na komentarz kogoś, kto nie żyje. Serwisy społecznościowe i e-mailowe zorientowały się, że ich klienci umierają, pojawiły się już usługi takie jak możliwość wyznaczenia osoby odpowiedzialnej za prowadzenie konta. Jak w tych żartach, w których zawieramy pakt z kimś zaufanym: „jeśli coś mi się stanie, skasuj mój katalog z porno”. Facebook także wprowadził mechanizm opieki nad profilami zmarłych użytkowników – przekształca się je w coś w rodzaju wirtualnej kapliczki, jak w japońskich domach, nie znikają więc cyfrowe

ślady pozostawione za życia, rozmowy wiszą wciąż, jakby dopiero co były toczone. Zdradzają jedynie oznaczenia czasu przy postach. To wszystko było kiedyś. Czy powinniśmy w taki sposób zatrzymywać przy sobie zmarłych?

To w sumie nic nowego, robimy tak – my, ludzie – odkąd możemy. Technika w służbie nieśmiertelności, nawet jeśli ktoś ufa prorokom wiecznego życia, pozostaje ze swoją nieutuloną tęsknotą. Wraz z pojawieniem się wynalazku fotografii popularne stały się rodzinne zdjęcia ze zwłokami bliskich (zwyczaj pokazany w filmie *Inni* z Nicole Kidman). Odwieczne marzenie – oszukać śmierć, zatrzymać bliskich przy sobie dłużej: pamięć ginie szybciej niż fotografia. Dla nas, wychowanych w epoce nasycenia mediami, wywoływanie cyfrowych duchów nie jest niczym dziwnym. Nagłówek sprzed paru dni (dla mnie to parę dni – dla czytelników tej książki być może minęły lata, pozdrawiam z przeszłości!) – *Roy Orbison i Buddy Holly wyruszają we wspólną trasę koncertową*, chociaż obaj nie żyją.

Nie dziwi nas nawet, że martwy człowiek gra w filmie, ba, nawet tym nakręconym już po jego śmierci, jak *Kruk* dokończony po tragicznym wypadku Brandona Lee. Ale wciąż przechodzą mnie ciarki, gdy spotykam martwych ludzi w internecie. Nagrania muzyczne, telewizja, fotografia, to wszystko jest ujęte w nawias, podpisane „przeszłość” i schowane do szuflady. Internet to żywy organizm, te wszystkie fora, grupy dyskusyjne, cały ten zgiełk 2.0. Poza wspartym na rusztowaniu osi czasu Facebooku z jego obsesją dat internet nie ma daty ważności. Forumowy czy blogowy wpis nie jest odbierany jako przeszłość, tylko jako teraźniejszość (teraz czytam, więc dzieje się teraz – tak musieli rozumować internauci, którzy ciągle zostawiają mi komentarze pod blogonotkami po kilku latach od ich opublikowania). Kiedy umiera ktoś usieciowiony, internet tego nie zauważa. Wiedzą o tym znajomi i przyjaciele, pojawia się gdzieś post ze smutną wiadomością, ASCII-artowe świeczki, wątki o zrzutce na kwiaty, ale dla internetu nic się nie stało. Prowadzona jeszcze kilka dni (miesięcy, lat…) wcześniej dyskusja na blogu wisi sobie w najlepsze; jakiś gapa może

wyrwie się z odpowiedzią na post czy komentarz. Nieświadomy nie tylko tego, że oto martwy człowiek pisze, ale i że on sam rozmawia z cyfrowym duchem.

Problemem dla futurystycznych biografów może być nie sam dostęp do otwartych lub zamkniętych treści, tylko rozproszenie i gigantyczny szum; łatwo będzie przejrzeć wpisy z Facebooka, ale jak ogarnąć wszystkie dyskusje czy komentarze? I jaką właściwie prawdę powie Facebook o kimkolwiek, może to dzisiejsze lansiarskie pisanie jest tworzone właśnie pod przyszłych biografów? Ogrom pozostawionych cyfrowych strzępków i śmieci tak naprawdę ogarnąć będzie w stanie jedynie maszyna. Może przyszłością biografii nie będą już książki, tylko jak w powieści *Możemy cię zbudować* Philipa K. Dicka – sztuczne inteligencje udające zmarłych, nakarmione ich treściami. To marzenie epoki cyfrowej można było obejrzeć też w jednym odcinku serialu *Czarne lustro*, gdzie na podstawie danych zostawionych w internecie można odtworzyć osobowość człowieka i wgrać jako sztuczną inteligencję w ciało androida.

Sayonara, *GeoCities*

2 kwietnia 2019 roku Google zamknął usługę G+, a dwa dni wcześniej w Japonii zostały wyłączone serwery Yahoo! GeoCities. Jego zachodnia wersja została wyłączona dawno temu, w Japonii sieć wygląda trochę inaczej (na co wpływ miało między innymi surowsze podejście do praw autorskich), ma inną estetykę, dlatego utrzymała się aż do dziś. Kawał historii internetu, przeogromny zbiór stron domowych z GeoCities został zebrany i umieszczony w gigantycznym archiwum dostępnym w sieci wymiany plików torrent. Zgodnie z hakerskim etosem – nie pozwolić zginąć informacji.

Informacja ginie cały czas, bity gniją. Widać to w krążących memach, wciąż zapisywanych i wgrywanych, poddawanych kolejnym kompresjom. Znikają stare wersje stron, na ich miejsce wchodzą nowe. Coś, co istniało

pod jakimś adresem, odeszło do cyfrowego nieba. Książki płoną, cyfra zostaje nadpisana.

Stary, otwarty internet opiera się na razie temu przemijaniu i kasowaniu dzięki serwisom takim jak Wayback Machine, który zbiera kopie stron wykonane w danym punkcie czasowym. Niekiedy to jedyne miejsce, gdzie można przeczytać stary artykuł, gdy ten zniknął z portalu po zmianie właścicieli lub linii redakcyjnej. Albo bloga kogoś, kto umarł, nie miał więc jak przedłużyć wynajmu serwera. Można tam też znaleźć ludzi, którzy zmienili image, usunęli więc z sieci wersje dawnych siebie. Prawo do popełniania błędów, prawo do zapomnienia. Ale internet pamięta.

Ilu moich klonów żyje w sieci? Ludzi, którymi kiedyś byłem, ale których nie poznaję. Nie jestem dziś tym, kim byłem w usenecie, nie rozpoznaję się w osobie prowadzącej mojego bloga. Wszystko, co wydarzyło się w moim życiu do 1998 roku, zostało zapisane na kilku dyskietkach, wydrukach szkolnych wypracowań i paru analogowych fotografiach, reszta to zbiór coraz bardziej wyblakłych wspomnień. Nie ciągnie się za mną tak długi cyfrowy cień, jak za ludźmi, którzy w sieci zamieszkali jako dzieciaki. Ujawniono niedawno czyjeś antysemickie komentarze z czasów, gdy miał piętnaście lat. Kiedy ma się piętnaście lat, zwykle się jest przygłupem, jak Beavis i Butt-Head. Życie polega na tym, że się dorasta. Dlatego sam nigdy nie myślałem o kasowaniu bloga. Bohater *Zakochanego bez pamięci*, pozbawiając się wspomnień, pozbawił się równocześnie nauczek, które z nich wyniósł. Nieważne, czy się było przygłupem, ważne, czy się z tego wyciągnęło wnioski. Blog pozwalał mi sprawdzać, ile pracy jeszcze przede mną. To jednak wszystko luksus człowieka dorosłego. Jak uchronić dzieciaki przez zostawieniem w necie kompromitujących śladów? Uczyć zasad zachowania względnej anonimowości (przecież pseudonim na TikToku nie musi być nazwiskiem), wpajać, żeby nie zdradzały intymnych szczegółów, wyjaśnić różnicę między tym, co w sieci dzieje się publicznie, a co w przestrzeniach półprywatnych. Niech uczą się na naszych błędach.

Być może te dyskietki i wydruki to jedyne, co zostanie, gdy cywilizacja upadnie. Może egzemplarz tej książki przetrwa w jakimś bunkrze, nadgryziony przez szczury, gdy umrą już wszystkie korporacyjne chmury i serwery. Nie ufam chmurom – dwa razy straciłem przez nie dane. Raz z powodu błędu synchronizacji Microsoft Word połączony z usługą zapisu w chmurze nadpisał mi spory fragment powieści. Co mnie uratowało? Papierowy wydruk, który chwilę wcześniej zrobiłem. Innym razem była to wina błędu usługi Gmail Google'a – przez omyłkowo zawieszone konto wszystkie moje notatki na iPadzie zniknęły w niebycie. Dostałem e-mail z przeprosinami, ale notatek nie odzyskałem. Korporacje nie mają zresztą problemu, by powiedzieć „przepraszam" – gdy z Myspace wyparowały lata umieszczanej tam przez użytkowników muzyki, również padło to magiczne słowo.

Pozostaje jeszcze inna kwestia – czy potrzebujemy tych wszystkich przeszłych informacji? Mam gdzieś zrzucone archiwum e-maili jeszcze z lat dziewięćdziesiątych. Nie zaglądałem do niego od piętnastu lat; gdzieś w zakamarkach starych dysków leżą logi rozmów z Gadu-Gadu albo IRC-a, konwersacje z ludźmi, których nigdy nie widziałem ani nigdy nie zobaczę.

Niedawno, szukając starego felietonu, trafiłem na kopię swojej strony domowej z 1998 roku. Kilka obrazków – kadry z anime *Ghost in the Shell* przerobione w stylu pop-art, na wzór portretu Marilyn Monroe Andy'ego Warhola. Nawiązywałem do niego w opisie strony, wspominając piętnaście minut sławy. Śmieszne.

Licencja na istnienie

Śmierć dyskietki przyszła w zasadzie niezauważona, chociaż ikona niebieskiej *floppy disk* zdaje się wieczna. Jest nie tylko symbolem archaicznego w swojej filozofii programu Total Commander, ale wciąż służy jako symbol zapisu danych (ostatnio zobaczyłem ją na konsoli PlayStation, w czasie zapisu stanu gry); równie przedwieczna jak papierowa koperta na przycisku „wyślij e-mail". Wciąż pamiętam

wzburzenie, kiedy Apple drastycznym krokiem po prostu nie zainstalował stacji dysków w przełomowym dla firmy modelu iMac z 1998 roku, ale wciąż można było doczepić zewnętrzny napęd na USB. Z desktopowych pecetów zniknęła znacznie później, pozostawiając artefakt w postaci szerokiej na trzy i pół cala dziury w obudowie, w którą wtyka się teraz czytniki kart i dodatkowe porty USB. Kiedy pojawiły się tablety, ultrabooki i netbooki – małe, lekkie komputery przenośne, zniknęły również napędy cyfrowe. Powoli stały się zbędne – gier na peceta nie sprzedaje się już na płytach, w pudełkach udających pudełka na DVD można znaleźć specjalny kod odblokowujący zawartość do pobrania z cyfrowego sklepu.

Dystrybucja cyfrowa była niezbędna przy takich urządzeniach jak smartfony. Miałem ich dalekiego przodka, mieszczący się w dłoni komputerek zwany palmtopem. Aby zainstalować na nim aplikację, należało ją najpierw pobrać na komputer, a potem przesłać specjalnym programem przez USB. To strasznie niewygodne – i zupełnie niesprzyjające zakupom impulsowym. Dziś, gdy jakaś aplikacja wpadnie nam w oko – a całe sztaby ludzi pracują nad tym, żeby nam wpadła – wystarczy dotknąć palcem, zapłacić podpiętą do konta kartą i po chwili możemy się cieszyć najnowszym pożeraczem czasu lub programem do upiększania zdjęć kotów.

Piszę o grach komputerowych, w tym tych starych. Kultura retro ma się świetnie. Kolekcjonerzy zbierają doskonale zachowane pudełka albo z dumą pokazują oryginalne dyskietki. Nostalgia ma większą moc, gdy można ją wziąć do ręki – w dostępie do biblioteki z całej muzycznej czasoprzestrzeni na Spotify nie ma niczego romantycznego – romans oznacza, że trzeba się pomęczyć, dlatego to były opowieści o tym, jak pan zdobywał panią, a nie o tym, jak się poznali przez smyrnięcie palcem po ekranie Tindera. Dziś praktycznie każdą grę można pozyskać – legalnie lub nie – z internetu. Ale nie daje to takiej satysfakcji jak ta, którą miałem z nabycia fizycznej kopii pewnej japońskiej gry, którą znalazłem w czeluściach portalu aukcyjnego, a potem czekałem miesiąc, aż przyjedzie pocztą z Włoch.

To gra z połowy lat zerowych XXI wieku, nagrana na małej płytce, którą można odczytać tylko w specjalnej konsoli przenośnej Sony. Ale dopóki ta konsola działa, a płyty nie zeżre grzyb, będę ją miał. Nie można tego powiedzieć o aplikacjach, które są sprzedawane cyfrowo. Przekonałem się o tym podczas aktualizacji systemu w iPhonie, gdy najpierw się okazało, że niektóre programy nie działają w nowej wersji – zamieniły się w cyfrowe śmieci. Porzucone przez wydawców, którym nie chciało się wypuszczać aktualizacji, po prostu zniknęły. Niektórych aplikacji w cyfrowym sklepie nie ma już od lat. Może to oznaczać, że w przyszłości nie będzie kultury retro żywiącej się latami 2000–2020, tak jak dziś żywimy się ostatnimi dekadami XX wieku, bo poza rzeczami kuratorowanymi przez wydawców i utrwalonymi na płytach, wiele materiałów przepadnie na zawsze, bezpowrotnie.

Tak znikać mogą nie tylko gry, ale każda cyfrowa zawartość. Zamiast kupować płyty, płacimy za dostęp do płytoteki w chmurze. Zamiast zbierać DVD i BR, mamy konto w wypożyczalni Netflixa. Co miesiąc pojawia się w niej coś nowego, ale i coś znika. Znikać mogą e-booki, a nawet całe księgarnie, tak było ze sklepikiem z elektronicznymi książkami Allegro. Z perspektywy czasu za dość ironiczne uważam to, że był promowany przez mikropowieść Jacka Dukaja *Starość aksolotla*, w której po światowym kataklizmie niedobitki ludzkości kryją się jako cyfrowe kopie w internecie.

Możesz się wylogować, ale nie masz dokąd pójść

> Całe te Facebooki, te Twittery – to mnie mierzi. Tam jest głównie hejt, żeby dotrzeć do informacji, trzeba się przekopać przez całe to obrażanie, wygrażanie pięściami.
>
> doktor Grzegorz Polok, pierwszy polski internauta[26]

Kiedy byłem dzieckiem, myślałem i mówiłem jak dziecko. Dziś, jako mąż dorosły, nie czuję się jakoś szczególnie mądrzejszy. W szufladzie trzymam wielki czarny dysk, a na nim zrzut dysku z poprzedniego laptopa, na którym jest zrzut dysku z poprzedniego laptopa, na którym jest zrzut dysku z poprzedniego peceta, na którym jest zrzut (już kończę) z dysku mojego pierwszego peceta. Tam, w katalogu Dokumenty, przez przypadek znalazłem zapomniany plik Worda nazwany cyberpunk.doc. Rok 2000. To notatki do *Alfabetu cyberpunka*, eseistycznego projektu, który zamierzałem zrealizować do książkowego wydania magazynu „Kawaii”, ale okazał się zbyt ambitny i nie zdążyłem. Wśród owych zapisków znalazłem wynurzenia, które pozwolę sobie przytoczyć w wersji po niezbędnej redakcji językowej:

> Niesamowite, w jaki sposób, z jaką łatwością spece od marketingu i żurnaliści przywłaszczyli sobie te wszystkie magiczne słowa, będące do tej pory domeną literatury i kina *science fiction*. Z internetu, który był, jest i będzie niczym innym jak narzędziem, owszem – fascynującym, niesamowitym i jedynym w swoim rodzaju – próbuje się uczynić fetysz, wartość samą w sobie. Fakt, odpowiednio użyty internet daje człowiekowi możliwości, o których nawet mu się nie śniło. Równocześnie nie jest remedium ani „lekiem na wszelkie zło”. W jego ocenie należy zachować umiar i zdrowy rozsądek. Niestety, media przesadzają w jedną albo drugą stronę.
>
> Hurraoptymiści zwykle mają wymierne, materialne korzyści wynikające z propagowania internetu. Na przykład zżerała mnie ciekawość, do czego może przydać się szumnie reklamowana usługa W@P, czyli internet przez komórkę. Oprócz podbicia

ceny abonamentu, rzecz jasna. Otóż, jak zapewnił w audycji radiowej szef portalu Wirtualna Polska, czas = pieniądz, więc zabiegany biznesmen może przez W@P sprawdzić rozkład jazdy, dzięki czemu nie spóźni się na pociąg. Mnie taka sztuczka udała się bez magicznego W@P-u. Jak? Proste. Zadzwoniłem do informacji. Są rzeczy, które można załatwić tylko przez internet, na przykład kupić niedostępną nigdzie indziej książkę – w internetowej księgarni jej zakup jest kwestią kliknięcia. Ale kupować w ten sposób skarpetki? Co za bzdura!

Na drugim biegunie znajdują się ludzie przeciwni internetowi. Uważający go za globalny śmietnik tudzież siedlisko wciskającej się na siłę pornografii. Zwykle mają mylne wyobrażenia co do tego, czym jest internet, lub po prostu nie potrafią odnaleźć się we współczesnym zinformatyzowanym świecie – i liczą na poklask sobie podobnych e-nieprzystosowanych.

Dziś nie wyobrażam sobie życia bez komórki z internetem, a aplikacje typu Jakdojade czy Mapy Google'a uważam za największy wynalazek ludzkości[27]. To one sprawiają, że można bezproblemowo poruszać się komunikacją miejską, pokazują korzystne połączenia. W@P pojawił się za wcześnie, niczym telefony komórkowe wielkości cegły. Dziś dzięki regulacjom Unii Europejskiej nie muszę dopłacać za internet mobilny, kiedy jestem na wycieczce w Berlinie.

Nie wyobrażam sobie też życia bez zakupów przez internet. Moim problemem jest rozmiar stopy – 48. Dopiero dzięki zakupom przez sieć mogę bezproblemowo nabyć wygodne buty w tym numerze (w stacjonarnych sklepach rozmiarówka kończy się zwykle na 46), pierwszy raz w życiu mam też skarpety, których pięta idealnie układa się na mojej pięcie. Michał R. Wiśniewski z roku 2000 miał rację, pisząc, że „odpowiednio użyty internet daje człowiekowi możliwości, o których nawet mu się nie śniło". I cieszy mnie to o wiele bardziej niż to, że w dniu premiery będę mógł kupić najnowszą książkę Williama Gibsona.

A co z entuzjastami i ze sceptykami? Nikt nie miał wtedy racji. Zarzuty ówczesnych sceptyków – jak fantasty Marka Oramusa, który nie rozumiał zasad działania wyszukiwarki – wynikały z braku cyfrowych kompetencji i dawno przestały mieć znaczenie. Część tych hurraoptymistów przerodziła się w solucjonistów (termin ukuty przez Evgeny'ego Morozova),

wierzących w to, że świat można zmienić nie przez głębokie systemowe transformacje, tylko komórkowe aplikacje i motywowane nimi jednostki[28]. Są to ludzie zachwycający się pomysłami Elona Muska, amerykańskiego przedsiębiorcy, który wynalazł „podziemne tunele do szynowego transportu miejskiego” (na całym świecie znane jako metro, ale w jego pomyśle zamiast pociągów są elektryczne samochody). Część zajęła pozycje sceptyczne, gdy okazało się, w co zmienił się internet, co pożarł i jakich praw nas pozbawił. Ile płacę za to, że w końcu mogę mieć wygodne skarpety?

Jak internet zmienił Polskę? Wciąż mam przed oczami obrazek, który ćwierć wieku temu bardzo mnie bawił, a dziś go dobrze rozumiem – poniemiecki dom, powoli zamieniający się w ruderę, z dawno nieodświeżanym tynkiem, popękany, z bielizną suszącą się między oknami – i kilka anten satelitarnych chciwie wbitych w niebo. Wtedy mnie ten kontrast śmieszył, dziś widzę, że to jest po prostu Polska. Kraj, który ładnie wygląda na filmach z drona, ale w wielu miejscach przypomina ruderę. Na tym właśnie polega problem z solucjonistami – technika nie przynosi zbawienia, jeśli nie jest katalizatorem zmian społecznych. Media, które zamiast zbliżać, budują podziały i platformę do szerzenia nienawiści. Aplikacja Zdrowie na iPhonie nie zastąpi opieki medycznej.

Pochodząca z Japonii Marie Kondo podbija świat, sprzątając mieszkania z nadmiaru zbędnych klamotów. Podczas selekcji fantów do wyrzucenia używa prostego testu – zadaje sobie pytanie: „czy dana rzecz sprawia mi radość?”. Przyłapuję się na tym, że internet coraz rzadziej sprawia mi radość. Nie dlatego, że mi spowszechniał czy się znudził. Świetnie się sprawdza jako nośnik dzieł kultury, dostarczając odcinki nowych anime zaraz po ich japońskiej premierze, pozwala schować się w świecie seriali, komiksów czy książek, o muzyce nie wspominając. Ale co z funkcjami społecznymi? Sieciowe znajomości są fajne, ale ich utrzymanie, polegające na wklepywaniu literek na komunikatorze, pochłania dużo czasu. No i na koniec chciałoby się po prostu iść z kimś żywym na piwo.

Trudno o „iskierkę radości”, gdy się ogląda dawny plac zabaw zamieniony w poligon wyścigu zbrojeń. Mógłbym się wylogować z Facebooka, ale nie mam dokąd pójść.

W dzieciństwie wyobrażałem sobie rok 2000 jako odległą przyszłość, z lotami w kosmos i mówiącymi robotami. Tymczasem w prawdziwym 2000 roku nie wyobrażałem sobie, że za kilkanaście lat będę on-line dwadzieścia cztery godziny na dobę. Co przyniosą kolejne dwie dekady? Ba, co przyniesie przyszły rok? Internet będzie się wciąż rozwijać, nie zwijać. Rzeczywistość rozszerzona zatrze kolejne granice. Aplikacje, które warstwę generowaną w komputerze wyświetlają nie na ekranie monitora czy telefonu, tylko oklejają nią real. Na razie to zabawki – Minionki tańczące na stole czy śmieszne wirtualne maski. Czy w dobie deepfake’ów – cyfrowych manipulacji obrazu, których nie jesteśmy w stanie rozpoznać na pierwszy rzut oka, w czasach wiadomości generowanych przez boty – będzie istniała jeszcze poznawalna rzeczywistość? Czy zostaniemy zamknięci – co ja mówię, sami się zamkniemy, kiedy klimat przestanie być odpowiedni dla człowieka! – w Matrixie, z którego nie ocali nas żaden Neo?

A może to ja mam problem? Zrobiłem to, co w jednej z lekcji radziła autorka *Poradnika dla bloggerów*, i poprosiłem znajomych z Facebooka i Twittera, żeby napisali, co jest fajnego w internecie:

- Można znaleźć jedzenie blisko siebie, gdy jesteś w obcym mieście.
- Jakieś 20 lat temu udało mi się ściągnąć z warezów GTA2. Rip ważył ~40 mb i miał wycięte filmiki i muzykę, ale bardzo miło to wspominam.
- Wojciech jestem i też lubię „surfować”.
- Wiem, że wątek jest śmiechowy, ale bez dostępu do zbiorów Library of Congress gówno bym na studiach osiągnął.
- Internet jest jak krowa – śmierdzi metanem, ale daje się doić.
- Ma Fejsbuka […]. Milo sie klika w dobrym towarzystwie.
- Albo dzięki internetowi mogłem mieć dostęp do schematów starych syntezatorów analogowych jak Minimoog czy Jupiter-8. Analizowanie, jak one działają, oraz własnoręcznie konstruowanie modułów sprawiło mi wielką frajdę. Dostęp do tej wiedzy byłby niemożliwy bez internetu (fora, PDF-y).

- Za każdym razem, kiedy chcę coś naprawić w domu, oglądam film instruktażowy na YT. Pomaga.
- Można w nim albo dzięki niemu zarabiać na życie, a jak ktoś jest introwertykiem, to nawet nie musi się ruszać z chaty, żeby funkcjonować zawodowo.
- Odpowiednio wyselekcjonowane kanały na YT są 100 razy bardziej ciekawe niż jakakolwiek telewizja, którą kiedykolwiek widziałem.
- Wszystko, co mam, mam z internetu. Pracę, hobby, najlepszą koleżankę, narzeczonego, współlokatorki. Wszystko sobie ściągnęłam z internetu. Kupuję tam książki, ubrania i jedzenie. Zerem bym była inaczej.
- Gdyby nie Internet, zgnilabym w Polsce. Dzięki Internetowi poznalam mojego jednego eks, drugiego eks, przekwalifikowalam sie, znalazlam prace; potem to juz poszlo z goki, bo w USA w 1997 roku to byl moj modus operandi i nie wyobrazam sobie zycia BEZ. Dzięki Internetowi moglam po wyemigrowaniu z USA (coz za ironia) pracowac zdalnie dla klientow z USA, zyjac w Ameryce Poludniowej. Aha, mojego obecnego Chlopa tez przez Internet poznalam.
- Internet sprzed web 2.0 był dla mnie oknem na świat z małej wioseczki na zachodzie Polski. Na forach mogłem podyskutować o rzeczach, którymi nie chciał się zainteresować żaden z moich znajomych w realu, dzięki czemu czułem się mniej wyobcowany. […] w erze Web 2.0 poznałem mnóstwo fantastycznej muzyki, literatury, filmów dzięki lekturze blogów […]. Mój lewicujący światopogląd i sceptycyzm ukształtowały w dużej mierze blogi […]

Przypomniało mi się, jak w 2017 roku brałem w Krakowie udział w zorganizowanym przez redakcję czasopisma „Dwutygodnik” panelu dyskusyjnym na temat internetu, nadziei i zagrożeń z nim związanych. Po spotkaniu podszedł do mnie młody człowiek i powiedział, że dzięki lekturze mojego bloga wyrósł z korwinizmu. Każda mała świeczka rozprasza odrobinę ciemności. Może zamiast ze strachem myśleć o tym, co wyrośnie z młodzieńców pasionych na „patriotycznych” memach, pomyślę z nadzieją o dzieciakach wychowanych na progresywnych serialach, dla których tematyka LGBT+ jest czymś równie zwyczajnym jak to, że telefon komórkowy potrafi przewidzieć deszcz; znających świat we wszystkich jego kolorach, otwartych na zmiany, niebojących się kwestionować starych podziałów i sloganów, a nie zamkniętych w ograniczeniach starego, telewizyjnego mózgu.

Postscriptum

W 1987 roku Roger Waters, były basista i frontman grupy Pink Floyd, wydał płytę *Radio K.A.O.S*. Pesymistyczną wizję karmioną zimną wojną i wypaczeniami ery Reagana i Thatcher. I odchodzącym radiem, zastępowanym przez hiperaktywną i pełną przemocy telewizję (poświęcił jej kolejny studyjny album *Amused to Dead* z 1992 roku). Dołująca płyta kończyła się odliczaniem do ataku atomowego. Nie podobało się to zbytnio wytwórni. Waters dograł więc postscriptum, podnoszącą na duchu piosenkę *The Tide is Turning*. Coś się zmienia na lepsze, pomyślał, przypominając sobie, jak ta okropna telewizja satelitarna pewnego wieczoru zamiast bitew, bijatyk i reklam pokazała coś dobrego. Koncert Live Aid, charytatywne przedsięwzięcie zorganizowane w 1985 roku przez Boba Geldofa i Midge'a Ure, aby pomóc głodującej Etiopii.

Nadzieja to coś bardzo naiwnego, prawda?

Zacząłem książkę od przywołania obrazu z telewizji, wspomnienia ogolonej na łyso dziewczyny, która z bezsilności wobec przemocy Kościoła drze zdjęcie papieża i nikt nie rozumie, o co jej chodzi. Kiedy skończyłem ją pisać, ukazał się film *Tylko nie mów nikomu* w reżyserii Tomasza Sekielskiego. Dokument opowiada o wykorzystywaniu małoletnich przez księży katolickich w Polsce i systemowym ukrywaniu tych praktyk przez hierarchów. Ofiary wreszcie uzyskały głos. I nie byłoby to możliwe bez internetu. Tym trudnym tematem nie zajęła się żadna telewizja, a produkcję filmu sfinansowali użytkownicy sieci przez serwis zbiórkowy Patronite. Premiera *Tylko nie mów nikomu* miała miejsce na YouTubie, gdzie film został udostępniony za darmo. Milion wyświetleń uzyskał w rekordowe pięć i pół godziny. Po tygodniu wyświetliło go dwadzieścia milionów

użytkowników. Twórcy udzielili również bezpłatnej licencji na emisję w ogólnopolskiej telewizji. Zdecydował się na to między innymi TVN – w wieczornym paśmie obejrzało go 2,24 miliona widzów. Patrzyli nie na gest piosenkarki, ale na twarze ofiar konfrontacji z ich oprawcami. Cała Polska patrzyła, nawet jeśli nie wszyscy coś po tym powiedzieli.

Hierarchia kościelna, do tej pory milcząca i lekceważąca problem, została zmuszona do zajęcia stanowiska. I chociaż maszyny propagandowe obecnej prawicowej władzy szybko ruszyły, żeby rozmyć problem przed najbliższymi wyborami, działając zgodnie z regułami doktryny szoku („problem pedofilii dotyczy nie tylko środowisk kościelnych, zaraz wprowadzimy surowe kary dla wszystkich"), to przez chwilę czułem, że *the tide is turning*, że coś zmienia się na lepsze. I że chociaż to może dopiero jeden z wielu kroków, który pozwoli wyzwolić się z systemu przemocy i uciszania, to właśnie wtedy poczułem, że internet naprawdę sprawił, że Polska zaczęła się zmieniać.

Nadzieja to coś bardzo naiwnego, prawda?

Podziękowania

Internet to nie wirtualna rzeczywistość, tylko prawdziwy świat. Zamieszkałem w nim ponad dwadzieścia lat temu, poznałem tam – lepiej lub gorzej – tysiące ludzi. Wymienialiśmy opinie, kochaliśmy się i nienawidziliśmy, spędzaliśmy ze sobą krótkie chwile lub długie godziny, zjawialiśmy się nieoczekiwanie w swoich życiach – i na zawsze z nich znikaliśmy. Anony, trolle, komcionauci, frendsi, usenetowicze, blipowicze, forumowicze, userzy Twittera i fejsbukowi shitposterzy, twórcy memów i tiktokerzy – bez Was i Waszego codziennego trudu nie byłoby tej książki.

Dziękuję wszystkim redaktorkom i redaktorom, najważniejszym ludziom w życiu każdego publicysty i pisarza. Za rady, pomysły, inspiracje, opiekę i – przede wszystkim – cierpliwość.

Dziękuję rodzinie za nieustające wsparcie i wyrozumiałość, dziękuję też wszystkim, którzy w ciężkich chwilach byli ze mną w okienku Messengera.

Przypisy

[1] Art. 21 Ustawy z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji (Dz.U. z 1993 r. Nr 7 poz. 34).

[2] Z procederem dzielenia się hasłami ma zamiar walczyć startujący pod koniec 2019 roku serwis Disney+.

[3] D. Coupland, *Poddani Microsoftu*, przeł. J. Rybicki, Warszawa 1996, s. 63.

[4] Być może właśnie dlatego w filmie Patryka Vegi *Polityka* dialogi są wzięte wprost z wypowiedzi Kaczyńskiego i spółki.

[5] Osobną kwestią są osoby, które zdobyły mimowolną sławę, gdy ich zdjęcia stały się bazą popularnych memów. Niektórzy użytkownicy tacy jak Bad Luck Brian (Kyle Craven) wykorzystują przypadkiem zyskaną sławę (występując na przykład w reklamach). Inna sprawa, gdy ktoś stanie się bohaterem negatywnym, jak nieszczęsny wąsaty policjant, który stał się internetową twarzą „polskiego buractwa".

[6] *Encyklopedyczność* [w:] *Wikipedia*, pl.wikipedia.org, bit.ly/2y8VO8L, dostęp: 25.07.2019.

[7] *Otaku* – czyli japońska odmiana geeka, fanatycznego miłośnika różnych przejawów popkultury (lub na przykład pociągów czy militariów); w zachodnim slangu określało się tak po prostu fanów mangi i anime.

[8] Tuż przed oddaniem tej książki do druku wybuchła tak zwana afera farmy trolli w Ministerstwie Sprawiedliwości. Wedle doniesień portalu Onet wiceminister Łukasz Piebiak (i nie tylko, sprawa jest rozwojowa) współpracował z twitterową hejterką, znaną pod pseudonimem Mała Emi. Dzięki dokumentom pozyskanym z resortu Mała Emi dokonywała aktów doxxingu, aby oczernić sędziów skonfliktowanych z obecną władzą. Co zabawne, jeden z tropów wskazujący na udział w tej hejterskiej kampanii byłego męża Małej Emi został odkryty z powodu akcji #ToMyBoty. Przyszłość jak zwykle rozczarowuje – ten cyberpunkowy skandal przypomina bardziej *Gang Olsena* niż *Ghost in the Shell*.

[9] R. Krasowski, *List otwarty do obrońców Kataryny*, 24.05.2009, wiadomosci.dziennik.pl, bit.ly/2XHGcXZ, dostęp: 3.07.2019.

[10] Skłonność do traktowania internetu jako wirtualnej przestrzeni, a nie życia, nie dotyczy jednej dziedziny – polityki. Tu jest zupełnie na odwrót – media i politycy żyją w przeświadczeniu, że politykę robi się na Twitterze. Siedzę w branży dyskusji internetowych dwie dekady, więc mogę wystąpić z pozycji eksperta – nie ma gorszego miejsca do rozmowy na jakikolwiek poważny temat niż Twitter.

[11] Zwane również pokoleniem kciuka, co pokazuje, jak bardzo dorośli projektują na dzieci własne zachowanie. Maluchy korzystając z tabletu czy telefonu, używają przecież palca wskazującego; kciuk służy starszym do szybkiego przewijania strumienia treści.

[12] Pisarze *science fiction*, kojarzeni z gatunkiem cyberpunk.

[13] Users.cloudnet.com/rletson.

[14] Nawiązuję tu do tytułu wydanej w 2018 roku książki Olgi Drendy *Wyroby. Pomysłowość wokół nas* – kroniki polskiej pomysłowości i rękodzielnictwa.

[15] Rzeczywistość przegoniła fikcję. W lipcu 2019 roku została zamordowana nastoletnia influencerka ze stanu Nowy Jork. Zabójcą okazał się starszy o cztery lata chłopak poznany na Instagramie – umieścił na nim zdjęcia dokumentujące zbrodnię: selfie na tle zwłok.

[16] Tumblr stracił też na wartości. W 2013 roku Yahoo zapłaciło za niego 1,1 miliarda dolarów. Przez ostatnie dwa lata należał do korporacji Verizon, która w sierpniu 2019 sprzedała go za mniej niż trzy miliony.

[17] Drżę na samą myśl, jakie tiktoki powstaną z inspiracji filmem *Polityka* Patryka Vegi.

[18] Nie brakuje też niezbędnego elementu internetu – obleśnych komentatorów zostawiających uwagi dotyczące dekoltów tancerek. Niektórzy z nich to po prostu napalone nastolatki (na forum obrazkowym Imgur seksowne zdjęcia były opatrywane hashtagiem #napalonyczternastolatek), ale zdarzają się i starsi kolesie (można pobawić się w „oblech safari” i kliknięciem sprawdzać, kto kryje się za komentarzem). Na szczęście działa moderacja.

[19] Podobne historie znają zresztą pracownicy wielu korporacji, porównujący swoje pensje z wypłatami dla zarządu. Dosłowną wersję anegdoty „przyjeżdża szef i rozkłada ręce” opowiedział mi były publicysta z popularnego portalu założonego przez znanego polskiego dziennikarza.

[20] Szczególną przystanią stał się 8chan, który po #gamergate przyjął uchodźców z moderowanego 4chana. Jego założyciel, Fredrick Brennan, borykał się z niepełnosprawnością i wynikającą z niej nienawiścią do własnej egzystencji, co pchnęło go w objęcia skrajnej prawicy.

[21] Serwisu Wyborcza.pl nie należy mylić z Gazeta.pl. Dostęp do tego pierwszego wymaga obecnie wykupienia prenumeraty cyfrowej, a jego treści pochodzą między innymi z papierowego wydania „Gazety Wyborczej". Portal Gazeta.pl jest dostępny za darmo i poziom hejtu oraz trollingu w sekcji komentarzy jest zdecydowanie wyższy niż w serwisie Wyborcza.pl.

[22] W kolejnych miesiącach doszło do dwóch kolejnych aktów terroru. Sprawcy korzystali z 8chana jako miejsca do publikacji swoich manifestów. Po naciskach ze strony agencji rządowych serwis został „dobrowolnie" zamknięty przez właściciela.

[23] Ang. *dog whistle* – praktyka używania w wypowiedziach publicznych specjalnych kodów adresowanych do specyficznych odbiorców. Francuscy prawicowi politycy mówią na przykład o „bandach młodych ludzi", co jest kodem na „imigrantów". Kto ma wiedzieć, ten wie.

[24] W 2018 roku, gdy większość głównych sieci społecznościowych usuwała konta skrajnej prawicy, Instagram na kilka miesięcy stał się schronieniem dla tych cyfrowych uchodźców – działał tam na przykład profil InfoWars, skasowany z Facebooka i YouTube'a.

[25] Danjou, wpis z 8.08.2010, pokazywarka.pl, bit.ly/2Onhb0Q, dostęp: 25.07.2019.

[26] „Dziś 71-letni dr Polok z rezerwą podchodzi jednak do kierunku, w którym rozwinął się współczesny internet. […] Cieszy się jednak, że dzięki Facebookowi jego syn (który sam teraz pracuje w CERN) może mu na bieżąco wysyłać zdjęcia z rodzinnych wakacji" – D. Komender, *Oto jak internet trafił do Polski*, 22.11.2016, vice.com, bit.ly/2JoMkeB, dostęp: 4.07.2019.

[27] Obok zmywarki do naczyń i robota odkurzacza.

[28] Przykładem takiego solucjonizmu są polskie automaty na plastikowe butelki. W Niemczech czy w Szwecji to element systemu pobierania i zwrotu kaucji, w Polsce – maszyny rozdające między innymi bilety do kina, bliższe akcji piarowskiej, niż mające przynieść prawdziwe rozwiązanie problemu plastikowych odpadków.

WYDAWNICTWO CZARNE sp. z o.o.
czarne.com.pl

Wydawnictwo Czarne
@wydawnictwoczarne

Sekretariat i dział sprzedaży:
ul. Węgierska 25A, 38-300 Gorlice
tel. +48 18 353 58 93

Redakcja: Wołowiec 11, 38-307 Sękowa

Dział promocji:
ul. Marszałkowska 43/1, 00-648 Warszawa
tel. +48 22 621 10 48

Skład: d2d.pl
ul. Sienkiewicza 9/14, 30-033 Kraków
tel. +48 12 432 08 52, e-mail: info@d2d.pl

Wołowiec 2019
Wydanie I